

AÇÃO GAMES

BATTLETOADS

OS SAPOS GUERREIROS EM
UMA SUPERESTRATÉGIA



INTERNACIONAL SEGA x NINTENDO

Conheça os personagens que
estão entrando nesta briga



DICAS
PARA
TERMINAR:
★ PSICO FOX
Master System
★ GHOSTBUSTERS
Mega Drive

LANÇAMENTO

SONIC, THE HEDGEHOG
UM GAME ALUCINANTE PARA O MEGA DRIVE



NESTE
NUMERO

AÇÃO GAMES CLUBE - UM CADERNO DE CLASSIFICADOS E SERVIÇOS



DIAGNOSI

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



A Dimensão está abrindo novas lojas, breve uma perto de você.

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON



PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 05/09/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

AÇÃO Apoio
GAMES

POWERTRON

REGULAMENTO:

- 01 - A "Superpromoção Powertron" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.
- 02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.
- 03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cap. 05479, São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.
- 04 - As frases devem ser enviadas até o dia 05/09/91. Vale a data de postagem no correio.
- 05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.
- 06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.
- 07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrevocável.
- 08 - O julgamento será feito dia 10/09/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.
- 09 - Foram escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão as seguintes prêmios:

- 1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta) 2º lugar: 1 videogame. 3º lugar: 1 pocket promo. 4º lugar: 1 kit Powertron. 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron. 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame. 101º ao 400º lugar: 1 camiseta. 401º ao 600º lugar: 1 bonê.
- A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.
- 10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicadas na edição nº 5, no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pelo Still.
- 11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.
- 12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares.
- Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destas a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberto a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apóiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: _____

Cep: _____ Sexo: _____ Idade: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Nome da escola: _____ Grau: _____

Tem videogame? _____ Marca: _____

Modelo: _____

Frase: _____

INTERNACIONAL

As arquiváveis Sega e Nintendo lançam novos games para conquistar o coração dos gamemaniacos, pag. 14

SONIC

Conheça um grande sucesso mundial que a Tec Toy está lançando agora em setembro, pag. 22



PARTE I

Um roteiro para você passar sem sustos nas cinco primeiras fases desta game radical pag. 34



Nas páginas centrais da revista, um caderno especial com classificações, endereços de locadoras e clubinhos

Estas são as citações para jogos que utilizamos na revista



FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

AÇÃO GAMES

START

Você que nos acompanha desde o começo já percebeu que AÇÃO GAMES está cada vez melhor. E neste número, então, o que não falta são novidades. O volume de cartas no mês passado foi tão grande que resolvemos colocar as seções Classificados e Hot Circuit num caderno especial, que tem de quebra informações sobre clubinhos. Criamos a seção SOS Games para solucionar as dúvidas dos nossos leitores. A seção Game Boy passou a chamar-se Portáteis e tem agora informações também sobre o Game Gear. Finalmente, criamos um espaço dedicado aos microiros: Computer Games, para os feras do PC e MSX. Tudo isso para que você, leitor, curta cada vez mais a sua AÇÃO GAMES.



6 Cartas

A palavra está com o leitor

9 SOS Games

Uma seção para tirar as dúvidas dos gamemaniacos

10 Shots

O que rola no mundo dos videogames

24 Select

Lançamentos nacionais para você curtir

30 Lançamentos Internacionais

Com os últimos filmes que viraram games

38 Top Secret Nintendo

Códigos para as Tartarugas Ninja 2, Willow e Ikari Warrior 3

40 Superestratégia Mega Drive

Mapas e dicas para detonar em Ghostbusters

46 Top Secret Mega Drive

Com Moonwalker, Last Battle e Truxton

48 Superestratégia Master System

Conheça as passagens secretas de Psicho Fox

50 Top Secret Master System

Manhas para Operation Wolf, Mickey e Golden Axe

52 Portáteis

O espaço de quem curte Game Gear e Game Boy

54 Game Over

Edição especial com recordes dos leitores

56 Computer Games

Pra quem está ligado em PC e MSX

Continue a Promoção
Powertron 600
Prêmios pra Você

CARTAS

IMPORTADOS

Onde posso encontrar os games *Eswat* e *Batman*, para o Mega Drive? Tem alguém vendendo o joystick *Maverick 2* no Brasil?

FRANCISCO R. DE SOUZA

São Paulo, SP

O jogo *Eswat* foi lançado recentemente pela Tec Toy no mercado nacional e pode ser encontrado em lojas de brinquedos e cine-fotossom. O mesmo não acontece com *Batman*, o que torna praticamente impossível encontrá-lo por aqui — é que a Tec Toy tem direitos exclusivos de lançamento dos cartuchos de Mega Drive no Brasil. O joystick que você está procurando pode ser livremente importado, e a dica é procurá-lo em lojas que trazem brinquedos de fora. Sabemos que a Fotomania, do Rio de Janeiro, tem uma série de controles transados dos Estados Unidos. Anote o telefone: (021) 227-9905. Quem sabe você não encontra lá o que está procurando.

FALHA NOSSA...

Houve um erro na matéria sobre o game *Castle of Illusion* para o Master System. O jogo não tem apenas três portas; depois há duas outras e uma escada que leva ao castelo.

RAFAEL SZPOGANICZ

WANHA

Brusque, SC

Admitimos que houve um erro de redação em nossa matéria sobre o novo game para o Master System e pedimos desculpas aos nossos leitores. Agradecemos àqueles que, como o Rafael, alertaram-nos sobre o erro.

DEMOCRACIA

Gosto muito da revista *AÇÃO GAMES*, mas percebo que há muito mais dicas para os jogos Nintendo do que para Master System. Algumas dicas do Master já são conhecidas. Por que?

MARCELO GUERETA

São Paulo, SP

Respondendo à sua primeira pergunta, Marcelo, o que acontece é que existem muito mais jogos para o sistema Nintendo do que para o Master. Logo, fica mais fácil descolar dicas para estes games. A razão por que algumas estratégias de Master System já são conhecidas é que, às vezes, utilizamos o material que a Tec Toy distribui aos sócios do Master Clube. Como o clube tem 50 mil sócios e a revista pelo menos 300 mil leitores, achamos democrático divulgar estas dicas para que outras pessoas também as conheçam.

VENCEDOR DA PROMOÇÃO

Gostaria de saber por que o garoto Alexandre Myamoto ganhou o prêmio de melhor estratégia (Concurso Super Charger) se ela já foi publicada na revista *Video-game* número 2.

ESTEVÃO FIGUEIREDO C.

MOTA

Santos, SP

Na referida revista, mais precisamente na página 38, lê-se apenas que "em determinadas fases do jogo há alguns buracos negros — se você cair neles, passa para fases mais adiantadas". Ora, dizer isto é muito fácil, e o mérito de Alexandre foi ter encontrado um desses buracos e ensinado o tru-

que aos demais leitores. Consultamos a própria Tec Toy, responsável pela comercialização do game *Psycho Fox*, para o Master System, que também reconheceu a validade da estratégia.

NÚMEROS ATRASADOS

Como fazer para conseguir as edições passadas de *AÇÃO GAMES*? É possível fazer uma assinatura da revista?

SILVESTRE CIRILO DOS

SANTOS NETO

São Paulo, SP

Os interessados nos números atrasados da revista devem entrar em contato com a DINAP pelo telefone 268-2522, São Paulo. Já para conseguir assinatura, Silvestre, você terá que esperar um pouco, pois por enquanto a *AÇÃO GAMES* só é vendida em bancas.

OS SEGREDOS DO MEGA DRIVE

Gostaria de saber para que servem os seguintes itens do console do Mega Drive: cabo de expansão, entrada na parte traseira e abertura do lado direito.

ALAN AMARANTE

FERNANDES

Capivari, SP

Existe algum problema em deixar o Mega Drive ligado por muito tempo?

LEANDRO CESAR LOPES

São Paulo, SP

Como vocês fuçam, hein, garotos? Bom, para matar tanta curiosidade, consultamos a equipe técnica da Tec Toy (que comercializa o Mega Drive no Brasil), e aí vão as respostas. O cabo de expansão localizado na parte traseira do aparelho serve para conectá-lo à entrada RGB, existente nas televisões mais modernas. Com a ligação RGB, a nitidez das imagens é muito melhor do que na ligação por cabo de áudio e vídeo que se faz normalmente. A outra entrada na parte traseira é para o uso de modem, um aparelho capaz de conectar dois jogadores através de linha telefônica. Com isso, vocês poderiam jogar com um amigo em outra cidade, estado ou até país (pobre de quem tiver que pagar esta conta telefônica). O modem, porém, só pode ser usado com jogos específicos e que ainda não estão disponíveis no Brasil. Já a abertu-

ra do lado direito é uma expansão para os jogos — serve para fazer ligação em série dos cartuchos. Finalmente, o Mega Drive é um aparelho que suporta perfeitamente ficar ligado ou com a imagem pausada por muito tempo. Sem grilos.

SUPER MÔNACO GP 2

Soube que existe um game para o Mega Drive chamado *Super Mônaco GP 2*, mas não encontrei em lugar nenhum. Gostaria de saber algo mais sobre este jogo.

ROBERTO ZANOLLI

Santo André, SP

O game *Super Mônaco GP* para *Mega Drive* realmente existe, mas só está disponível no exterior. Esperamos que ele possa ser encontrado por aqui logo, pois em 1990 recebeu o título de melhor game de esporte.

MASTER SYSTEM II

Além do jogo *Alex Kidd in Miracle World*, existe algum outro game embutido na memória do *Master System II*?

JOSE MANOEL JUNIOR

Porto Velho, RO

Segundo a Tec Toy, José Manoel, *Alex Kidd* é mesmo o único game na memória do seu *Master System II*.

RECORDE PERDIDO

Fiz 128 000 pontos no jogo *Top Gun* e mandei uma foto deste recorde para a Editora Abril. Acho que minha carta extraviou-se. O que eu faço agora?

RAFAEL BAZZO

Londrina, PR

Em primeiro lugar, Rafael, parabéns pelo recorde. Se você ainda tem o negativo da foto que mandou pelo correio, faça uma cópia e envie para a gente. Mas, desta vez, não erre o endereço, tá?

NEO GEO

Li na *ACÃO GAMES* que o videogame *Neo Geo* é de 32 bits. Em outra revista dizia que ele tem dois processadores de 16 bits, o que não o transforma num de 32. O que está certo?

JEDAH FARAH BURIA

São Paulo, SP

A fonte da qual extraímos a informação afirmava que o *Neo Geo* poderia ser considerado um vi-

deogame de 32 bits por ter dois processadores de 16. Outras fontes têm uma interpretação diferente, e o assunto acaba sendo mesmo muito polêmico. Pretendemos tirar esta história a limpo e chegar à nossa própria conclusão numa futura matéria sobre o videogame, que já está em pauta para futuras edições.

MSX

O MSX tem muitos recursos. Gostaria de vê-los melhor explorados pela revista.

RICARDO SARDA DA SILVA

Florianópolis, SC

Faremos o possível para atender seu pedido, Ricardo, embora o mercado de games para MSX esteja um pouco desaquecido. Na verdade, tem sido um pouco difícil obter informações sobre lançamentos ou estratégias para jogos. Leitores participantes como você podem nos ajudar muito a elevar o nível da seção de MSX da *ACÃO GAMES*. Esperamos sua colaboração e agradecemos as sugestões de jogos que você enviou em sua carta.

PORTA DA ESPERANÇA

Gostaria que vocês me ajudassem a comprar um videogame de terceira geração.

Será que vocês poderiam me fornecer um joystick profissional modelo arcade, pois seu preço é muito caro?

SÉRGIO DE SOUZA CORDEIRO

Brasília, DF

Estou precisando de um Mega Drive para formar um clube de games. Vocês podem me ajudar?

TULIO ARAGÃO DA SILVEIRA

Fortaleza, CE

Gostaria de ganhar um minigame e o cartucho Mickey no *Castelo das Ilusões*, do *Master System*.

ANTONIO DA SILVA DIAS

Rio Verde, GO

Recebemos inúmeras cartas de leitores que nos pedem equipamentos, games e acessórios por não poder comprá-los. Nós realmente gostaríamos de atender a todos os pedidos, mas é impossível. Por isso é que fazemos promoções e sorteios de prêmios — para que as pessoas tenham a chance de ganhar seu videogame. Quanto mais vocês participarem destas promoções, mais

chances terão. De nossa parte, prometemos continuar criando estas oportunidades, OK?

HOT LINE

Como eu faço para ser sócio da Hot Line? Qual é o seu endereço?

DAVDSON P. S. DE OLIVEIRA

São Paulo, SP

Os serviços do *Master Clube* e da *Hot Line*, da Tec Toy, estão à disposição de todos os usuários de videogames *Master System (I e II)* e também de *Mega Drive*. Para maiores informações, escreva para o *Master Clube* — Av. Ermano Marchetti, 576, São Paulo, CEP 05038.

JOYSTICKS

Posso transformar meu controle com fio em joystick de raio infravermelho? Dá para adaptar o controle de um console em outro, trocando o fio ou outro componente?

AIRTON QUIRINO DOS

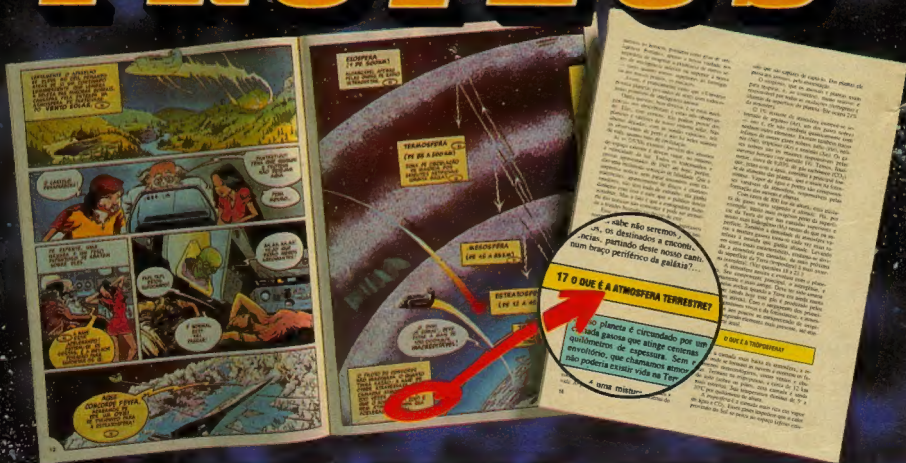
SANTOS

Santo André, SP

Não somos especialistas em engenharia eletrônica, mas à primeira vista as modificações que você gostaria de fazer no seu controle com fio não parecem possíveis. Os joysticks remotos são bem mais sofisticados que os comuns, e se for possível uma transformação ela poderá ficar muito cara — talvez valesse mais a pena comprar um novo. Já a utilização de controles de um console em outro só é recomendável se os equipamentos forem compatíveis. O joystick do *Phantom System*, por exemplo, pode ser usado num console *Dynavision* (com adaptação) ou num da *Hi Top Game* (o plugue é o mesmo). Se você realmente deseja fazer estas combinações, procure uma ajuda especializada.

Escreva para a
ACÃO GAMES — Av. das
Nações Unidas, 5777,
CEP 05479, São Paulo —
SP. Reservamo-nos o direito
de resumir as cartas
por motivos técnicos de
edição.

VIAJE COM PROTEUS



A REVISTA DE QUADRINHOS E CIÊNCIA QUE VAI MANDAR VOCÊ PRO ESPAÇO!

PROTEUS pintou nas bancas para mostrar que informação científica e aventuras em quadrinhos podem rolar juntas numa boa. Sem grilos! É o maior barato! Enquanto você vai curtindo os quadrinhos, vai descolando grandes dicas sobre o Universo e as conquistas da Ciência. Se quiser saber mais, basta você se ligar no encarte que acompanha cada edição de PROTEUS.

- São 5 edições quinzenais.
- 32 páginas de quadrinhos com o novo super-herói Proteus.
- 16 páginas (encarte) com perguntas e respostas sobre o Universo.

Junto com o n.º 1, uma pasta muito legal para arquivar os encartes!



Levante o astral.
Leia PROTEUS.
Nas bancas

FORMATO
GRANDE



S.O.S.

GAMES



ALTERED BEAST

Como eu faço para vencer o chefe da última fase no game do Master System?

EDER JOSÉ DOS SANTOS
Guaiuanases — SP

Você tem de estar transformado em lobo dourado. Fique bem no meio da tela e pule toda vez que o inimigo tentar atacá-lo. Ao cair de volta no chão, pata para cima dele — o chefe estará de costas para você e não terá reação. Use o poder do raio para enfraquecê-lo aos poucos. É preciso repetir esta operação várias vezes.



SPACE HARRIER 3D

Posso obter mais vidas neste jogo? Gostaria também de saber se posso pular a faixa final do skating, em *Jogos de Verão* (Master System).

LUÍS FERNANDO EVANGELISTA
Carpina — PE

Infelizmente não conhecemos nenhum truque para ganhar vidas extras neste jogo, Luis Fernando. O que talvez possa ajudá-lo são os Continues. Consulte o próprio manual de instrução do joguinho para saber qual é o procedimento. A respeito do skating, de *Jogos de Verão*, não é possível pular a faixa final, pois ela marca justamente o Game Over da prova.

PREDATOR

Se vocês conhecerem algum truque para o game *Predator* (para o Nintendo) publiquem, tá?

JOÃO BAPTISTA DE SOUSA JR.
Guarulhos — SP

Você é quem manda, JB. Anote aí: para mudar de fase em qualquer parte do jogo, aperte o botão A junto com o Direcional para baixo e para cima rapidamente.

TOP GUN

Gostaria de saber de alguma manha para o *Top Gun 1*, Nintendo.

DOUGLAS FUSCO SANTOS
São Paulo — SP

Para realizar boas aterrissagens, mate o bico do avião para cima e a velocidade próxima a 275 km/h. Siga à risca as instruções do computador de bordo.

ASTRO WARRIOR

Qual é a melhor estratégia para terminar o jogo *Astro Warrior*, do Master System? E nos casos do *Alex Kidd* in *Miracle World* e *Eswat*?

CARLOS EDUARDO CATTARIN
Ribeirão Preto — SP

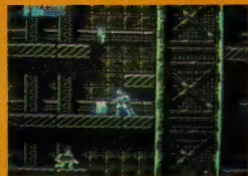
Astro Warrior é um jogo de pura habilidade manual, e só muito treino e o uso do rapid fire poderão ajudá-lo a melhorar seu desempenho. No *Alex Kidd*, fase da água, você encontrará um polvo dentro de um caldeirão. Elimine o polvo e, quando ele sumir, faça o Alex esfregar a barriga no caldeirão. Com isso, você achará uma passagem secreta. Na seção *Top Secret* de *Master System* estamos dando outra dica para este jogo, que poderá ser útil. Já para detonar com o *Eswat*, Carlos, é só dar uma espiada em nossa edição, de maio: ela traz todos os macetes!

ADVENTURE ISLAND

Como eu posso dar Continue neste jogo?

ROGERIO CASTILHO
Guarulhos — SP

Experimente apertar simultaneamente os botões A, Direcional para a direita e Start. Estes comandos devem ser dados na tela do Game Over.



BATMAN

Gostaria de saber de uma dica para o *Batman* do Nintendo, pois acho este jogo muito difícil.

MÁRCIO DE CAMPOS MARINO
São Paulo — SP

Na fase 2, tela 3, você achará goteiras de onde saem bichinhos. Fique ao lado da primeira goteira e soque os bichinhos antes que eles caiam. A cada três socos (você precisa acertar todos), pegue os prêmios que eles deixaram no chão, retornando em seguida à posição inicial. Com isso, você vai ganhar mais power e armas.

PRECISA DE SOCORRO?

Mande uma carta para a redação de AÇAO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3º andar, CEP 05479

SHOTS

A vinda da Nintendo para o Brasil...

O mercado brasileiro de videogames pode não ser tão grande quanto o japonês ou o americano, mas também não é de se jogar fora. Quem descobriu isso primeiro foi a Sega, há alguns anos estabelecida no país através da Tec Toy. Mas, recentemente, a Nintendo do Japão também percebeu o potencial do nosso mercado e resolveu instalar-se

aqui, representada pela Seito, uma poderosa multinacional japonesa que é também representante da Nintendo no México. Até a data de fechamento desta edição, a Seito ainda não havia divulgado o nome de sua parceira no Brasil — teria que ser uma empresa do setor eletrônico e, de preferência, com instalações industriais em Manaus.

...E seus prováveis planos

Com sua vinda para o Brasil, a Nintendo pode causar uma revolução no mercado,

exigindo que os fabricantes de videogames e cartuchos compatíveis com o padrão parem de comercializá-los. Em português claro, será o fim da pirataria, já que nenhum desses fabricantes foi autorizado por ela. Além dos legítimos consoles e cartuchos Nintendo, o consumidor brasileiro também terá acesso à linha Game Boy e Super Famicom. E por que não?

Perfil do leitor de AÇÃO GAMES

Os leitores de AÇÃO GAMES são predominantemente do sexo masculino, têm entre 10 e 16 anos e adoram assistir ao Domingo do Faustão. Estas são algumas das conclusões da pesquisa com as milhares de cartas enviadas à redação como resposta à promoção Gradiente, veiculada na edição n.º 1. A pesquisa acusou que 96,5% dos leitores são do sexo masculino. A garotada na faixa dos

10 aos 16 anos representa 70,5% do público de AÇÃO GAMES, que adora ler ainda as revistas *Fluir* (11%) e *Set* (9%), também da Editora Azul. Seus programas preferidos são *Domingão do Faustão*, *Gamemania*, *Tela Quente* e, como não poderia deixar de ser, o desenho animado *Os Simpsons*. A grande maioria (74%) desta turma possui um videogame, e 43% costumam alugar cartuchos.

Campeonato Paulista: games mais votados

Estes são os games preferidos da moçada que está participando do 1.º Campeonato Paulista de Videogame, promovido pela JK Promoções e patrocinado pela AÇÃO GAMES. A lista abaixo foi apurada uma semana antes do encerramento das inscrições, época em que ocorreu o fechamento desta edição. Até aquela data, haviam sido abertas cerca de seis mil cartas de inscritos.

Padrão Master System

Kenseiden
Thunder Blade
Astro Warrior
After Burner
Alex Kidd in Miracle World
Alex Kidd in Shinobi World
Altered Beast

Double Dragon
Shinobi
R-Type

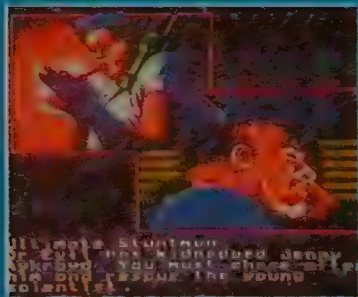
Padrão Nintendo

Back to the Future 2 e 3
Mega Man 2
Tartarugas Ninja 2
Super Mario Bros.
Rad Racer
Double Dragon
Robo Warrior
Super Contra
Ninja Gaiden
Gradius

Battletoads agora também no Game Boy

Battletoads, game da Tradewest para Nintendo 8 bits que está arrebatando nos Estados Unidos, ganhou também uma versão para o Game Boy. O portátil da Nintendo terá, até o Natal, os games *Tartarugas Ninja 2*, *Castlevania 2* e *Double Dribble*, todos da Konami.

Official
Nintendo
Seal of Quality



Cartuchos de 8 bits com gráficos de 16

A Camerica, produtora de games dos Estados Unidos, está perto de realizar o sonho de muitos gamemaniacos. Até o início do ano que vem

ela estará lançando um supercartucho de 8 bits, que, graças a um superchip (componente eletrônico), será capaz de exibir gráficos com qualidade de 16 bits! Os cartuchos também serão multiplas, trazendo quatro games em sua memória de 2 Mega.

Jogos em CD para videogames Nintendo

A incrível Camerica também está desenvolvendo um dispositivo que permite usar um toca-discos laser comum para rodar jogos em CD nos consoles Nintendo de 8 bits. O dispositivo terá dois cabos: um para conexão a entrada de fone de ouvido do CD Player e outro para ligação com o console. Você coloca um game em CD no seu toca-discos laser e... tchan! É só jogar. Ainda não foram divulgados maiores detalhes sobre a invenção — seu preço só quando chegara ao mercado.

Novos & Usados

Muito comum nos Estados Unidos, a comercialização de cartuchos usados está começando também no Brasil. Quem lançou a moda foi a Game Power, de São Paulo, uma empresa especializada em compra e venda de cartuchos usados. A Game Power também compra cartuchos diretamente do fabricante, podendo revendê-los a preços mais em conta. Para compra, venda e pedido de informações pela carreira, o endereço é Rua Catóxi, 37, Perdizes, São Paulo, SP, CEP 05021, telefone (011) 570-4251.

Locadora com Cabines de Teste

Cada vez mais locadoras de videogames pipocam por todo o Brasil. A fórmula de quase todas não varia muito: uma porção de cartuchos e alguns acessórios para alugar. Para fugir do lugar comum, a locadora Super Games, de São Paulo, transformou-se numa verdadeira loja de conveniência para os gamemaniacos, onde a principal novidade são as cabines de teste. Escuras e com som estereo, as cabines — uma com game Nintendo e outra com Sega — permitem que o cliente pilote o jogo que está comprando ou alugando. "Assim, ninguém se arrepende depois", garante um dos sócios, André Nudelma. "Experimentei o Super Monaco GP e até parecia que eu estava num autodromo", entusiasmava-se o garoto Rodrigo ao testar uma cabine.

Usando sua experiência de ex-gerente da Super Charger — distribuidora de games padrão Nintendo —, Nudelma bolou uma série de promoções para agitar a loja. Todos os meses são realizados campeonatos nos cabines de teste. Agora, em setembro, a promoção do mês será o Semana do Mario. Todos que tiverem este nome ou estiverem acompanhados de algum Mario receberão descontos para associar-se. Brevemente, a Super Games enviará um boletim informativo aos seus associados, com estratégias e novidades. O endereço é alameda Barros, 945 tel. (011) 825-4317. A locadora também vende cartuchos, controles e acessórios pelo correio.





McDonalds, hamburguers e videogames

A maioria dos jogadores de videogames está na faixa de idade entre 8 e 16 anos. Os mais fanáticos comedores de hamburguers também. A produtora Virgin Games sacou esta coincidência

e resolveu produzir um jogo para Nintendo 8 bits chamado *McKids*. Na McDonaldlandia, os McKids precisam recuperar a bolsa de Ronald McDonald, passando por vários e longos atagios. O game lembra as aventuras de Super Mario e está pintando agora no mercado americano.

Double Dragon no Mega Drive...

Os jogadores mais radicais de Mega Drive vão adorar a novidade: em setembro, no Japão, será lançado o supermovimentado *Double Dragon 2 - The Revenge*. O game é muito pareci-

do com a já conhecida versão dos fliperamas, trazendo os mesmos movimentos dos personagens e riqueza de gráficos que fazem deste jogo um grande sucesso. Lançamento da Palsoft.

...e R-Type no Super NES

O best-seller especial *R-type* já não é mais um privilégio de quem tem um Master System. Surge no Japão a versão deste game para o Super Famicom (Super NES),

com gráficos e ação totalmente radicais. A variedade de armas a disposição do jogador também é chocante: são cinco tipos, for a arma de plasma.

Clube facilita a compra de videogames

Que tal comprar um Master System ou Mega Drive em até 12 vezes, sem juros? Através do Clube Amigos da Tec Toy você poderá fazer uma compra programada do seu videogame, pagando parcelas mensais na rede bancária. Os pontos de venda do Clube estão nos principais magazines e lojas de brinquedos, como Lojas Americanas, Mesbla ou DB Brinquedos. A promoção está valendo para as praças de São Paulo, Santos, Campinas e Rio de Janeiro. Levando o estender-se também, com o tempo, a outras cidades brasileiras. Para entrar nessa, é preciso ir a um estande do Clube nas lojas credenciadas, preencher um contrato (só os maiores de 18 anos podem fazer isso) e esperar

as fichas de pagamento chegarem todos meses pelo correio. Ali, é só pagar as prestações no banco. Você receberá seu videogame após o pagamento da última parcela. O valor das prestações é calculado a partir do preço à vista do produto, estabelecido pela própria Tec Toy. Em julho, por exemplo, a parcela de um Mega Drive com adaptador para pagar em seis meses era de 41 mil cruzeiros. E, se na decorrer do plano, o preço do aparelho for reajustado, esse aumento só será repassado as parcelas seguintes e no mesmo percentual. Dessa forma, se o preço do aparelho for reajustado em 10%, as próximas prestações também sofrerão acréscimo de 10%.

Vem aí Mega Man 4

Se liga so nos jogos para Nintendo de 8 bits que estão pintando no mercado americano. Da Capcom destacamos a superaventura *Mega Man 4*, nas lojas a partir de novembro, a *Little Mermaid* (Pequena Sereia), game estilo

Walt Disney, já disponível nos States. A Konami está preparando uma lista de lançamentos para este Natal com nada menos que *Contra 3*, *Where in Time Is Carmen San Diego* (continuação do *Carmen San Diego*) e *Star Trek*.



Brinquedos Laura



TEC-TOY



MILMAR



ENTERTAINMENT
SYSTEM

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY - NINTENDO - PHATOM SYSTEM
SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

- **Facilita-se pagamento** • **Aceita-se cartão de crédito**
- **Vendas via sedex p/ todo Brasil**

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293/535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818/289-1058**



SEGA

cada vez mais chocantes

Não dá mais para segurar. A guerra foi declarada, e em setembro as coisas devem esquentar nos Estados Unidos. De um lado, pela Sega, entram em cena Sonic — um porco-espinho supersônico —, os aloprados alienígenas Toe Jam e Earl e Mickey Mouse em sua nova aventura, chamada Fantasia (Mega Drive). Do outro, defendendo a Nintendo, está Super Mário — o famoso baixinho de bigodes, desta vez acompanhado de um simpático dinossauro voador — estreado no mercado americano junto com o Super NES, de 16 bits. O motivo da briga é um só: conquistar corações e mentes dos fanáticos por videogames e detonar o reinado dos consoles de quarta geração. Um trailer dessa briga foi visto durante uma superfeira de jogos eletrônicos: a Chicago Electronic Show, realizada em novembro nos gamemaniacos nos próximos meses e que a nossa revista traz em primeira mão para você.

SEGA

NINTENDO

SEGA ATACA COM MICKEY, SONIC E ALIENÍGERAS

Dois alienígenas muito espertos e descolados são os personagens mais engraçados dos últimos tempos inventados pela Sega. Toe Jam é o baixinho e Earl o gordo de óculos. Eles vêm do planeta Funkatron e são especialistas em cultura pop e "junk food" — hambúrguer, cahorro-quente, pizza, sorvete e outras bugangas. O único problema é que Earl não é lá muito esperto e deixou sua nave cair na Terra. Resultado: Toe Jam e Earl devem encontrar os pedaços da nave para sair desse planeta maluco. Não vai ser fácil. Dentistas loucos com brocas barulhentas, donas de casa com carrinhos de supermercado, cupidos e estranhos Nerd

Herds perseguem os coitados.

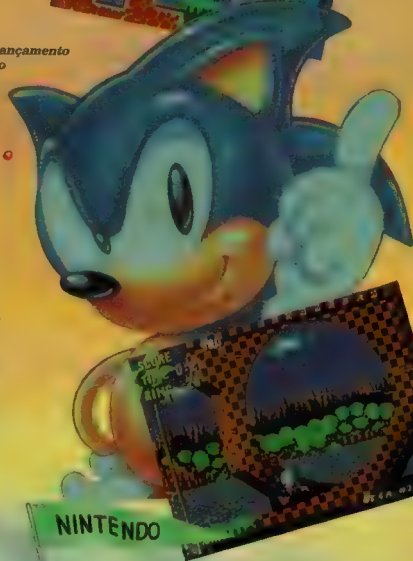
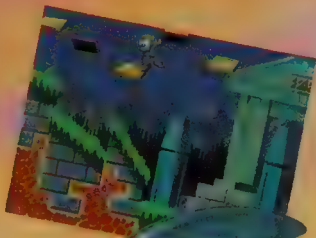
Dançando muito funk e rap — afinal eles são dois caras muito descolados —, Toe Jam e Earl partem para as aventuras



Tommy Earl

no planeta Terra. No caminho encontram presentes (eles adoram!) como skates e tomates, que usam para fugir dos inimigos. Conforme adquirem mais experiência eles sobem de nível e ficam mais espertos. Mas segure um pouco a vontade de jogar, pois Toe Jam e Earl só chegarão às lojas em outubro — e nos EUA.

Sonic, um lançamento supersônico



Outra arma da Sega para abafar o lançamento do Super NES é *Sonic the Hedgehog*. Game de padrão excelente, com bons gráficos e som radical, este jogo é apaixonante e passa a vir junto com os consoles Genesis nos Estados Unidos. Veja maiores detalhes em nossa matéria especial de lançamento, na página 22.



Para sua briga com a Nintendo, a Sega pediu mais reforços para a turma Disney. Depois do Castelo das Ilusões, Mickey Mouse volta a atacar com o cartucho *Fantasia*, que começa a ser vendido este mês. O jogo só serve para o Genesis (Mega Drive). Para quem não lembra, *Fantasia* é aquele filme do Disney com muita música e cenários e personagens fantásticos como os cogumelos dançantes e as fadinhas. O jogo tem tudo isso e mais o Mickey atacando de aprendiz de feiticeiro. Para recuperar objetos mágicos e notas musicais, o rato tem que passar por cenários nos quatro elementos — água, terra, ar e fogo. Se conseguir, realiza o sonho de ser feiticeiro.



MÁRIO, A ARMA DO SUPER NES



Para promover as vendas do Super NES, que está sendo lançado agora em setembro no mercado americano, a Nintendo está apostando em seu superastro Super Mário, desta vez acompanhado do dinossauro Yoshi — aquele que come tartarugas e cospe bolas de fogo. O cartucho *Super Mario World*, que traz estas novidades, virá junto com o novo console.

A empresa promete que até o final do ano o Super NES vai ter pelo menos 18 cartuchos. Entre eles está o *SimCity*, um simulador de cidades onde você é o prefeito. Construa sua cidade e veja se consegue cuidar dela direito. A tarefa é complicada. Crime, poluição e problemas de trânsito atrapalharão você. ★

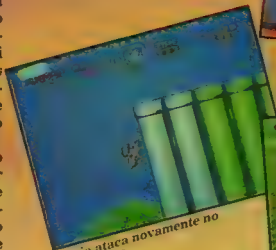


SimCity: brincando de prefeito

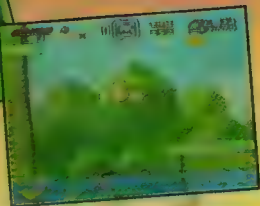
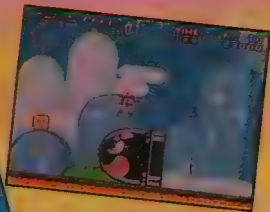
A famosa saga de *Zelda* volta a atacar, desta vez no Super NES. Volte ao reino de Hyrule com o herói Link e a princesa Zelda. Garantidos: labirintos intrincados, monstros apavorantes e quebra-cabeças complicados.



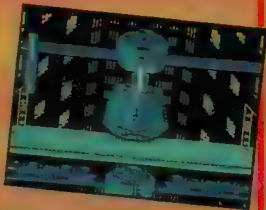
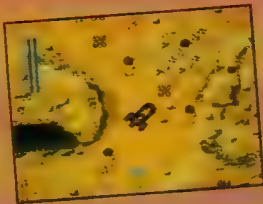
Zelda: desafios intrigantes



Mario ataca novamente no Super NES



SEGA



STAR WARS: PRA 8 BITS NÃO PERDER O PIQUE

Apesar de todo o barulho, a força continua com os 8 bits. Se você tem um Nintendo, pegue o babador porque a novidade é chocante: *Guerra nas Estrelas (Star Wars)* e o *Império Contra-ataca*, dois filmes emocionantes do George Lucas que estão inteirinhos na telinha de seu videogame.

Os jogos foram mostrados no CES pela LucasFilm Games e JVC. Dá até para sentir o ventinho das naves na orelha. As empresas capricharam e colocaram todos os efeitos especiais possíveis nos cartuchos. Sons incríveis, cenários tridimensionais e emocionantes cenas de batalhas espaciais não vão deixar você quieto na cadeira.

No primeiro episódio/cartucho, chamado *Star Wars*, Luke Skywalker, Han Solo e a Princesa Leia lutam contra as forças do Império para destruir a horrível Estrela da Morte. De quebra, eles têm ajuda dos robôs R2D2 e C-3PO. Você vai explorar vários planetas e enfrentar gente como o povo da areia. No-vidade legal: durante o jogo, pode-se dirigir vários personagens.

O segundo cartucho/episódio, *Empire Strikes Back (O Império Contra-ataca)*, continua onde o primeiro parou, igualzinho ao filme. Depois de destruir a Estrela da Morte, você agora vai viver outras aventuras com Luke Skywalker. Como a emocionante luta final com Darth Vader, com direito a espadas de laser e tudo. Que a força esteja com você!


Star Wars: se o filme já foi bom, imagine o game...



TRINOMIC VISION

MAIS VELOCIDADE

Trinomic Vision é o novo tênis da Puma. Ele foi feito exclusivamente pra quem pratica jogging. Por causa do seu sistema Trinomic, você vai ter mais estabilidade, mais flexibilidade e muito mais aderência ao solo na hora de decolar. Fora que, provavelmente, vai ter o tênis mais bonito da pista. A gente não vai pedir pra você ir voando comprar um. Mesmo porque você não vai conseguir voar com esse seu tênis aí. Mas bem que você podia vir correndo. Trinomic Vision vai ficar pouco tempo nas lojas.



**QUEM DISSE QUE
O HOMEM
NÃO FOI FEITO
PARA VOAR?**

O novo herói dos videogames é um porco-espinho azul que coleciona argolas douradas e corre como um jato. É Sonic, personagem que já está fazendo sucesso em todo o mundo e chegou ao Brasil em setembro, num lançamento da Tet Toy para o Mega Drive.

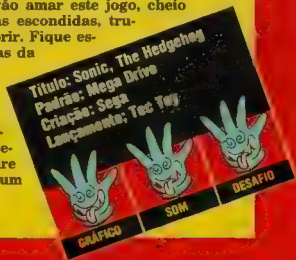


Super Mário que se cuida: seu novo rival Sonic, The Hedgehog, é o personagem mais rápido que já cruzou a tela de um videogame. Lançado pela Sega para abafar o sucesso de *Super Mario World*, no Super NES (videogame de 16 bits da Nintendo americana), o game deste simpático porco-espinho tem cenários belíssimos e músicas chocantes — uma delas até parece lambada, imagine só.

A missão do espinhudo é libertar seus amigos animais da maldição do Dr. Robotnik, um maluco que transformou a todos em robôs. O herói tem apenas duas armas: o pulo-rodopio e a disparada, situações em que ele gira tão rapidamente que até parece uma serra elétrica.

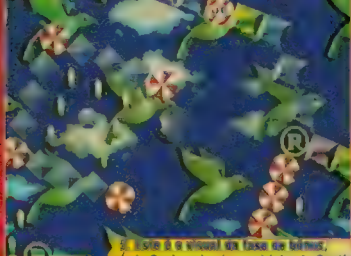
No caminho, Sonic tem que apanhar todas as argolas que surgem. A cada 100 argolas acumuladas, ele ganha uma vida. Mas basta uma topada com um robozinho ou um passo em falso para o abismo e Sonic perde todas de uma vez, e aí é preciso começar tudo de novo. Se terminar um estágio com um bom número de argolas, surgirá no final da fase um argolão que fica girando. E se Sonic conseguir saltar por dentro deste argolão, surpresa! Ele vai para um estágio de bônus onde poderá encontrar a Chaos Emerald, uma pedrinha que lhe dará um Continuo!

Os jogadores fuçadores vão amar este jogo, cheio de passagens secretas, vidas escondidas, truques e manhas para descobrir. Fique esperto: na copa das palmeiras da primeira fase existem molas — para fazê-lo pular mais alto — e caixas com itens — que entre outras coisas dão invencibilidade temporária ou super velocidade ao Sonic. Prepare seus dedos, porque este é um jogo!





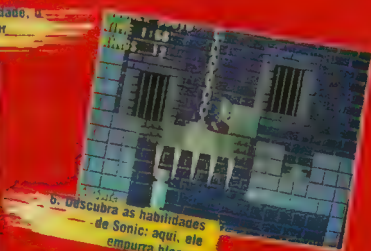
1. Para libertar os amigos, Sonic precisa dar pulos-rodopios em suas caboclas.



2. Assim que se encontra em fase no túnel, onde Sonic achará a pedrinha do Contigo (em azul, na imagem de cima).



3. Graças a super velocidade, o porco-espinho pode fazer loopings como este.



4. Descubra as habilidades de Sonic: aqui, ele empurra blocos.



5. Use a criatividade para escapar dos perigos.



6. Cuidado! A maior distração significa a perda das argolas.

7. Sonic pode espiar o que há em cima e embaixo dele: a imagem se desloca.



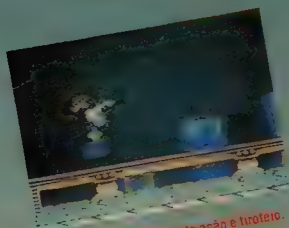
8. Se conseguir chegar ao final da fase com muitas argolas, aparecerá esta mensagem.



FORGOTTEN WORLDS



1. O Quêbra-Cabeças tem um aspecto 2D e 3D.



3. São várias telas de muita ação e tiro.



2. ... que pode ser adquirido numa lojinha.

Título: Forgotten World
Padrão: Master System
Criação: Capcom
Lançamento: Tec Toy

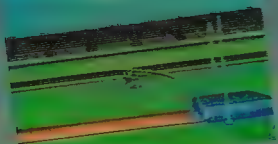


GRÁFICO SOM DESAFIO

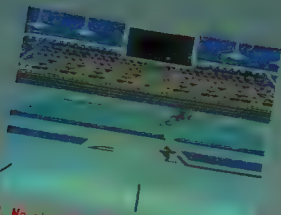
JOGOS OLÍMPICOS



Como o próprio nome sugere, temos aqui um game inspirado nos Jogos Olímpicos. São cinco modalidades: salto com vara, corrida em



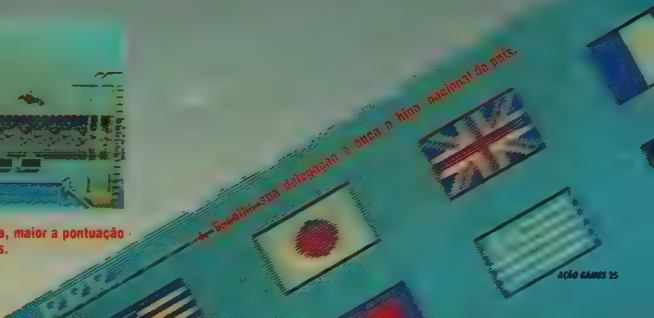
1. Na modalidade salto com vara, cuidado para não queimar.



2. Na ginástica olímpica, uma grande variedade de saltos.



3. Quanto mais técnica, maior a pontuação nos saltos ornamentais.



SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

FUTEBOL

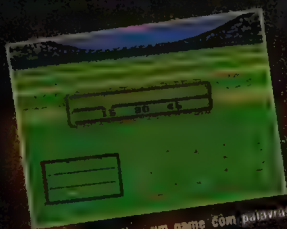
Título: Futebol
Padrão: Nintendo American
Criação: American Video
Lançamento: Milmar



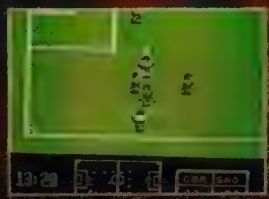
lo americano, *Futebol* está sendo lançado no Brasil pela Milmar — empresa que adquiriu o Copyright da produtora de *Kick's American Video* — licenciada pela Nintendo. Com isso, a Milmar tem a possibilidade de

lançar no Brasil uma versão nacional de *Futebol*. Pena que a adaptação fique só por aí, já que os jogadores brasileiros não são os originais dos times. Vale pena conhecer *Futebol*, um jogo

de futebol americano, lançado pela Milmar.



2. Assim que entim, um game com palavras em português.



3. *Futebol* tem grau de realismo.



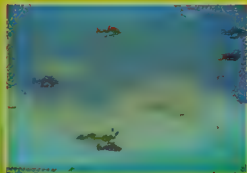
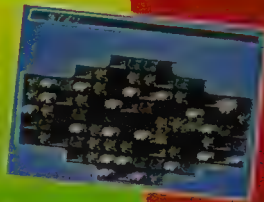
4. Na hora de intervalo, as meninas dão um show com as pom-poms.

Outros games da Milmar

Estes são alguns dos jogos que a empresa lançou no início deste semestre para o padrão Nintendo americano



WYMAN, 1971.



DOUBLE STRIKE



Cheg Master S



E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

SEGA

ou o ystem[®] II.*



* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

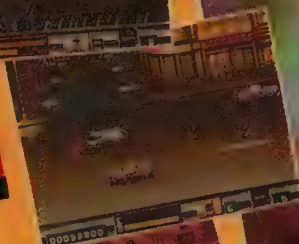
todos os cartuchos do Master System[®]. E o jogo
World já vem na memória!

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

NOS TELAÕES E NAS TELAS

Estes são os mais novos games lançados nos Estados Unidos que já estão rolando nos Estados Unidos

BATMAN (Genesis/Mega Drive)



AÇÃO GAMES CLUBE



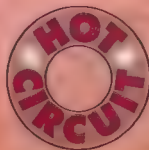
► Veja nos Classificados desta edição como conseguir os cartuchos *Robocop 2*, *Mega Man 3* e *Tartaruga Ninja 2*. Quem está procurando um Master System com cartuchos também encontrará aqui boas ofertas. E se o seu lance é topar um desafio, fique ligado: estão sendo convocados feras nos jogos *Double Dragon*, *Golden Axe* e *Karatê Kid*, entre outros.

superlegal para nós, da **AÇÃO GAMES**, ver que a participação dos leitores está crescendo a cada nova edição. Os gamemaniacos estão descobrindo que a revista é um meio para a troca de idéias e informações, e para ampliar ainda mais esse espaço é que criamos **AÇÃO GAMES CLUBE** — um caderno especial de serviços para nossos leitores. Encontre aqui o videogame e os cartuchos que está procurando por um precinho bem em conta. Veja quais são as melhores locadoras de sua cidade. Descubra um novo desafiante para o seu game predileto e fique por dentro das atividades dos clubinhos de gamemaniacos de todo o Brasil. Esse espaço é todo seu: participe!

CLUBES

► No espaço reservado aos clubinhos de jogadores, você ficará por dentro dos campeonatos que estão sendo programados

para setembro. Além de promover competições, os clubes também estão vendendo cartuchos importados aos associados, distribuindo jomaizinhos com mil dicas e fazendo outros lances interessantes. Entre nessa!



► Pra você que está procurando uma locadora em sua cidade, dê uma espiada na seção *Hot Circuit* deste mês. Do Rio Grande do Norte ao Rio Grande do Sul, ela traz informações de lugares onde você pode encontrar os games mais badalados do momento.

Assistência técnica em:

**VIDEO GAME
VIDEO CASSETTE
SOM E TV**

**TRANSCODIFICAÇÕES
EM VIDEO GAMES
e VIDEO CASSETES**

**COM HORA MARCADA
E A DOMICÍLIO**

**ADAPTAÇÕES
PARA MONITORES
E DESBLOQUEIO
PARA NINTENDO**

**DE CARTUCHOS AMERICANOS
E JAPONESES**

R. CERRO CORÁ, 743 - sala/3
LAPA - CEP 05061
TEL.: (011) 67-7395

CLASSIFICADOS



VENDO

► Vendo pistola Laser Gun. LG-8 seminova. Tratar com Wagner Alves Gouveia, rua Taubaté, 522, Camilópolis, CEP 09230. Santo André — SP.

► Vendo Phantom System, um adaptador, uma pistola e cinco fitas. Falar com Danilo Oyakawa, rua Professor Vahia de Abreu, 622, ap. 61, Vila Clementino, CEP 04549, São Paulo — SP ou tel. (011) 530-2557.

► Vendo meu Master System e os jogos Rocky, Choplifter, Zaxxon. Tratar com Leonardo Branco, rua Ministro João Mendes, 188, ap. 31, CEP 11040, Santos — SP ou tel. (0132) 36-1781.

► Vendo um Master System com pistola Light Phaser, uma fita Kenseiden e três controles. Tudo em bom estado. Interessados entrar em contato com Rodrigo Nogueira Andrade, rua Cassilandro Barbuda, 89 204, Costa Azul, CEP 40000. Salvador — BA ou tel. (071) 230-6625.

► Vendo o cartucho Double Dragon, padrão japonês. Ghostbusters e a pistola Laser Gun LG-8. Falar com Dálberti Sciamana de Lima, rua 1B, 32, São Joaquim, CEP 13510, Santa Gertrudes — SP ou tel. (0195) 45-1566.

► Vendo Master System com apenas um dia de uso, mais duas fitas ou troco por um Mega Drive em bom estado de conservação. Interessados tratar com Heber Peres Maciel, av. Presidente Washington Luiz, 285, Vila Tavares, CEP 13230, Campo Limpo Paulista — SP ou tel. (011) 439-1849.

► Vendo ou troco cartucho Great Valley do Master System, na caixa, com instruções. Tratar com Carolina A.G. Corrêa, rua Cel. Palmério de Rezende, 80, CEP 05505, São Paulo — SP ou tel. (011) 212-3313 após as 14 hs

► Vendo cartuchos Tartarugas Ninja 2, Mega Man 3, e Robocop 2, todos em perfeito estado. Interessados tratar com Andre Prado Garcia, rua das Palmeiras, 347, ap. 122, Santa Cecília, CEP 01226, São Paulo — SP ou tel. (011) 67-4449.

► Vendo Dynavision II com quatro fitas. Tratar com Pedro Ricardo de Araújo, rua da Glória, 264, Periperi, CEP 40720, Salvador — BA ou tel. (071) 521-3123.

► Vendo console Atari, mais quatro fitas, tudo em bom estado de conservação. Interessados, tratar com Mondrian Alves Correa, rua Francisco P. Coutinho, 290, ap. 124B, Vila Municipal, CEP 13200, Jundiá — SP, ou tel. (011) 434-9952.

► Vendo Master System com sete cartuchos (Incluindo Golden Axe e Thunder Blade) mais uma pistola, tudo em ordem, nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Leandro Roberto Barros, rua Dr. Hamilton Prado, 800, Franco da Rocha, CEP 07780, São Paulo — SP ou tel. (011) 432-4295.

► Vendo as fitas Arkonoid, Bwings, Elevatoraction e Top Gun, ou troco por Tartarugas Ninja 2 e Mega Man 2, no padrão americano ou japonês. Tratar com Rodrigo José Ascoli Guimarães, rua Costa Aguiar, 1650, Ipiranga, CEP 04204, São Paulo — SP ou tel. (011) 215-7706

► Vendo Master System, com dois cartuchos, e um rapid fire em bom estado de conservação. Tratar com Cristiano Mazzone Ristum, rua Vicente Carvalho, 360, Alto do Sumaré, CEP 14100, Ribeirão Preto — SP ou tel. (016) 623-0357.

► Vendo meu console Dynavision II, com adaptador A-60, uma pistola laser, dois joysticks e duas fitas de um mega. Faço um precinho bem camarada pelo pacote. Tratar com Roberto da Silva C. Leite, Praça Marechal Deodoro, 187, ap. 34, Santa Cecília, CEP 01150 — SP ou tel. (011) 265-0122, ramal 246.

2 AÇÃO GAMES CLUBE

S. MORETTI

Cartuchos
com todos
os jogos da
série 72
e 77

É a
única
loja que
traz os seus
cartuchos
novos
para troca

O seu console
super funciona,
e você não quer
a troca?

Troca e vende
de tudo e mais

**MAIS DE
100
TÍTULOS**

R. do Carmo, 100 - Jd. 214
Vila - CEP 01134 - São Paulo - SP
Vila - CEP 01134 - São Paulo - SP

► Vendo uma pistola do Master System, um óculos 3D e os cartuchos *Missile Defense 3D*, de um mega, *Space Harrier 3D*, de dois mega. *Ken-seiden*, de dois mega, todos encaixados. Contatar Marcos Antonio dos Santos Silva, rua João de Oliveira, 12, Jardim Amélia, CEP 04813, Primavera — SP

► Vendo console Bit System em perfeito estado, com as fitas *Mano Bros. 1* e *Adventure Island* (ou *F-1 Race*, se preferir). Vendo também as fitas *Black Mantra*, *Super Contra*, *Double Dribble*, *Jogos de Verão* (Nintendo), *Skate or Die*, *Gol de Craque*. Interessados, tratar com Rodrigo Moronha, rua Barata Ribeiro, 345/402, Copacabana, CEP 22040, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 257-3660

► Vendo as seguintes fitas do Master System: *Zaxxon 3D*, *Double Dragon* e *World Grand Prix*. Falar com Deyglisson ou Thiago, Q. 1107, bloco A, ap. 203, Cruzeiro Novo, CEP 70650, Brasília — DF

► Vendo um VG 8000 com *Super Mário 1* e adaptador A-60 e as fitas: *Castlevania 1*, *Super Mario 3*, *Contra*, *Punch Out* (Mike Tyson), *Double Dragon 2* e *Salamander*. Tratar com Marcelo ou Cecília, rua Inhambu, 973, ap. 21B, Moema, CEP 05479, São Paulo — SP ou tel. (011) 530-2987

► Vendo um Phantom System com sete cartuchos, um adaptador J-72, uma pistola Laser Gun e os jogos *Mega Man 2*, *Double Dragon 2*, *Robocop*, *Contra*, *Predador*, *Ghostbuster*, *Crime Buster*. Tratar com Marcelo Navarro Costa, rua Benedito Pereira, 58, Bosque dos Eucaliptos, CEP 12223, São José dos Campos — SP.

► Quero vender um Master System completo (com óculos 3D e pistola) e quatro fitas: *Out Run*, *Rocky*, *Maze Hunter 3D*, *Missile Defense 3D*. Os interessados escrevam para Ruy Carnasciali, rua Amazonas, 770, CEP 85800, Cascavel — PR ou tel. (0452) 23-5440.

► Vendo Master System com 15 cartuchos, um óculos 3D e uma pistola, todos nas caixas, com instruções. Tratar com Rogério A. Tupinambá, rua Francisco Alves Moreira, 501, CEP 12280, Caçapava — SP

► Vendo quatro minigames americanos, sendo dois da Nintendo. Falar com Vicente Costa Pithon Barreto, rua Ceará, 1142, ap. 601, Pituba, CEP 41830, Salvador — BA ou tel. (071) 240-7789

► Vendo *Rambo 3* para Mega Drive. Falar com Leandro Cesar Lopes, rua Alvares Vasconcelos, 94, Pituba, CEP 05173, São Paulo — SP ou tel. (011) 634-7657

► Vendo minigame série Master e jogo *Paperboy*. Tratar com Phydya de Athayde, rua Sempre Vivas, 1201, Alphaville, CEP 06400, São Paulo — SP.

► Vendo cartuchos para Dynavision II e Phantom, como *Rad Racer*, *Double Dribble*. Interessados, tratar com Rafael Carmo Clemente, rua Maceió, 780, ap. 23, Vila Barcelona, CEP 09550, São Caetano do Sul — SP.

► Vendo Master System, com ou sem fitas, um óculos 3D e uma pistola. Falar com Bruno Bonini, rua Conde Afonso Celso, 74/502, Jardim Botânico CEP 22461, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 286-0981



► Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Double Dragon*. Espero uma resposta. Daniel Panetta, rua Curaçao, 164, Vista Verde, CEP 12223, São José dos Campos — SP.

► Desafio alguém para uma batalha jogando *Super Pitfall* e *Predador*. Alessandro Andrade de Oliveira, rua Visconde de Mauá, Centro, CEP 45660, Ilhéus — BA

► Desafio qualquer um a me enfrentar nos jogos *Karatê Kid* e *Jakai*. Interessados, tratar com Pedro Souza Cabral de Mello, rua Almirante Alexandrino, 2750-A, Santa Tereza, CEP 20241, Rio de Janeiro — RJ.

► O Strider Group procura adversários para os jogos *Shinobi* e *Golden Axe* (ambos do Master System) e *Super Contra* e *Contra* (Nintendo). O grupo espera por vocês. Procurar Ronaldo Santos Rocha, QNL 9, conj. J, casa 18, Taguatinga Norte, CEP 72150, Brasília — DF

► Desafio qualquer pessoa a chegar ao final de *Tartarugas Ninja 2* com vidas e ao final de *Crossfire* sem perder nenhuma. Desafio também a bater meu recorde de 118.520 pontos no jogo *Adventure Island*. Manoel S. Sakai Neto, rua Verão, 30, Paulicéia, CEP 09880, São Bernardo do Campo — SP.

► Desafio qualquer MSXmaniac a me enfrentar nos jogos *After Burner* e *Tartarugas Nin-*

YES NÓS TEMOS
NINTENDO
MEGA DRIVE — GAME BOY
LOCALIZAÇÃO
E VENDAS

yesendo
GAME CLUBE

RUA ARTHUR DE AZEVEDO, 1439
FONE: 883-4742 - PINHEIROS - SP

STAR COMPUTER
COMPRE E VENDA DE JOGOS

A STAR TEM SEMPRE UMA ÓTIMA JOGADA

ULTIMATUM FANTASIA
MAGICAL WORLD

WOLFGAME & DESAFIOS

SIMPSONS, NINJA GAIDEN III, YOI NOIO
DE VOLTA PARA O FUTURO II E III
THE PUNISHER, ROCK MAN II
PERNALONGA 50 ANOS, GREMLINS II

5%
de desconto na compra
de qualquer cartucho com
este cupom

PROMOÇÃO
VÁLIDA ATÉ
30/09/91

DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL
Av. Rebouças, 1441
Fone: (011) 280-4722 - CEP 05401
Av. Cidade Jardim, 690
Fone: (011) 211-1054 - CEP 01454

AGÊNCIA GAMES CLUBE 3

O PONTO DE ENCONTRO

dos

GAMEMANIACOS

Tudo que você quer comprar... pelos
melhores preços.

NÃO FIQUE FORA

DESSA

Os últimos lançamentos em cartu-
chos. Mais de 100 títulos disponí-
veis pra você!

PRODUTOS NACIONAIS E

IMPORTADOS

EGIO

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - PHANTOM SYSTEM
DYNABITION II - CCE - BIT SYSTEM - GAME BOY

COMPUTER SISTEM DO BRASIL

R. Com. Alonso Kherlakian, 79
3º andar - conj. 33
Tel: 011 - 227-1670

ja. interessados. tratar
com Cleyton Arghiropol,
rua D. Pedro II, 206,
CEP 95680, Canela —
RS ou tel. (054)
282-1647.

▶ Desafio qualquer
pessoa no jogo Mickey
Mouse do Mega Drive.
Procurar Thiago André
Alves da Silva, São Pau-
lo — SP ou tel. (011)
533-3810.

▶ Desafio Ronaldo
Santos Rocha no jogo
Golden Axe, do Master
System. Ricardo Malta
Barbeira, rua Soldado
Clóvis Rosa da Silva,
29, Parque Novo Mun-
do, CEP 02189, São
Paulo — SP.



▶ Troco um Top Game
VG 9000, uma pistola e
os cartuchos Ninja Gai-
den 2, Double Dragon
(do Super Charger),
Contra, P.O.W., Tiger
Heli, Excite Bike, F-1 Ra-
ce, Circus Charlie e Wild
Gunman por um Mega
Drive, com um cartucho.
Interessados falar com
Áureo Faleiros Filho, rua
Maranhão, 1780, Jardim
Bueno, CEP 14400,
Franca — SP ou tel.
(016) 727-2363

▶ Troco as fitas Prom-
Am e Rush'n Attack (Nin-
tendo americano) por
Dias de Trovão ou Al Un-
ser Jr. Tratar com Pedro
G. Vieira Santos, av.
Francisco Glicério, 629,
Orquidário, CEP 11065,
Santos — SP ou tel.
(0132) 37-6434.

▶ Troco cartucho Super
Contra, do Dynavision,
por Tartarugas Ninja 2.
Contatar Germano Assis
de Almeida, rua Cel Be-
nedito Bueno, 244, CEP
12960, Nazaré Paulista
— SP ou tel. (011)
402-1331.

▶ Troco minigame série
Master (Out Run) por
uma fita do sistema Nin-
tendo, como Batman,
P.O.W., Ninja Gaiden e
outros. Escreva para Ro-
drigo Sonohara, rua Ba-
rão de Souza Leão, 426,
ap. 808, CEP 51021, Re-
cife — PE ou tel. (081)
462-2922.

▶ Troco um Master
System, com sete fitas,
óculos 3D, pistola, por
um Bit System com fitas,
adaptador ou por um
Nintendo americano
transcodificado, fitas,
adaptador e pistola. In-
teressados, tratar com da-
niel Luiz Furlan, rua Gua-
biju, 56, Tatuapé, CEP
03077, São Paulo — SP
ou tel. (011) 217-3649.

▶ Troco cartucho Pac
Man seminovo por qual-
quer outro, mas que esteja
em bom estado. Tratar
com Gervail Antônio Apa-
recido Barbosa Júnior, rua
Interventor Manuel Ribas,
331, CEP 86975, Manda-
guari — PR.

▶ Troco Master System
por Nintendo americano,

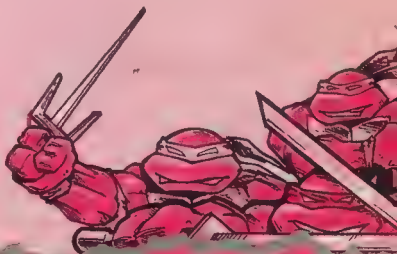
ja transcodificado. Tratar
com Marcelo de Souza
Veiga Miranda, rua Luiz
de Farias, 109, ap. 12,
Gonzaga, CEP 11060,
Santos — SP ou tel.
(0132) 47-824.

▶ Troco Master System
com um cartucho Black
Belt, tudo na caixa com
manual de instrução, por
um Nintendo americano
em bom estado. Tratar
com Thiago Alves Lau-
reano, rua Luiz de Faria,
109, ap. 62, Gonzaga,
CEP 11060, Santos —
SP ou tel. (0132) 46-335

▶ Troco um Phantom
com quatro cartuchos
por um Mega Drive. Tra-
tar com Ana Carolina Ri-
beiro Gasparine, rua Za-
carias Goes, 2017, Cam-
po Belo, CEP 04610,
São Paulo — SP ou tel.
(011) 240-6207.

▶ Troco Top Game VG
9000, com os cartuchos
Ski Destroyer e Tiger He-
li, e um Super Game VG
2800, com Enduro e Pac
Man, por um Master Sys-
tem. Tratar com Maurício
Lemos de Oliveira, rua
Adail Mércio Bittencourt,
2666, Mascarenhas,
CEP 96400, Bagé — RS.

▶ Troco Master Sys-
tem, dois rapid fire, qua-
tro cartuchos por um Me-
ga Drive mais um cartu-
cho. Interessados, tratar
com Sérgio ou Alexan-
dre, São Paulo — SP,
tel. (011) 577-8822.

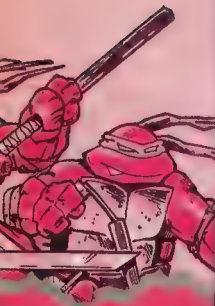


▶ Troco Dynavision II, ainda na caixa, com oito jogos, uma pistola laser e dois controles por um Game Boy com o jogo Tetris. Interessados, contactar Felipe ou André de Souza Ribeiro, av. Assis Chateaubriand, 15, Barra da Tijuca, CEP 22631, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 326-2068, das 14 às 18h30.

▶ Troco Master System com uma pistola e três fitas por um Mega Drive. Tratar com Gabriel Castro Raykil Pinheiro, rua Ladeira da Fonte, 12, Campo Grande, CEP 40120, Salvador — BA ou tel. (071) 237-5455.

▶ Troco um Phantom com três cartuchos e uma pistola, tudo em bom estado, por um Dynavision III ou Mega Drive. Tratar com Hallan Almeida, Travessa João Turim, 72, CEP 80240, Curitiba — PR ou (041) 242-2236.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES / CLASSIFICADOS, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.



CLUBES

▶ **Super Games Clube** — Alameda Barros, 945, Higienópolis, CEP 01232, São Paulo — SP. O clube Geração Game, criado pelos próprios usuários em março passado, não aguentou a barra dos encargos de manter um clube e o repassou para André Nudelmann, da loja Super Games, agora novo diretor. Em setembro, o clube lançará o campeonato nacional de videogame por correspondência. Todos os sócios podem participar, basta enviar uma foto comprovando o recorde de seu jogo preferido para o endereço acima. Para se associar, é só escrever. As vantagens dos sócios são muitas: bimestralmente recebem um jornal com dicas de lançamentos, promoções especiais, compra de cartuchos exclusivos, acessórios e facilidades para assinar revistas importadas. O clube oferece também convênios com distribuidoras de cinema, com direito a descontos.

▶ **Clube Nintendo** — Rua Julio Herrera, 90, CEP 04423, São Paulo — SP, e av. Cupecê, 5726, CEP 04366, São Paulo — SP. Agora com dois endereços, os sócios têm direito a jornais e informativos; compra, vende e troca cartuchos e equipamentos, nacionais ou importados. Por exemplo, o clube é revendedor do jogo *The Simpsons*, importado diretamente dos Estados Unidos.

▶ **Sega's Club** — Rua Conde de Bontim, 762/402, Tijuca, CEP 20530, Rio de Janeiro — RJ. Clube recém-inaugurado, destinado a game-maniacos do Master System e Mega Drive. Os sócios recebem um jornal com dicas e informações interessantes sobre os jogos.

▶ **Scanner Clube** — Rua Pinheiros, 753, Pinheiros, CEP 05417, São Paulo — SP. O clube conta com cerca de 400 sócios e já programou um campeonato para setembro, com muitos prêmios. Inscrições a partir do dia 1.º de setembro.

Games On

AVENTURA ACUMULANDO

Este é o mundo da Games On. A locadora de Games do ITAIM

E AGORA

LOCAÇÃO DE CONSOLES

- GAME BOY
- PHANTOM
- MASTER SYSTEM

Games On
Um desafio constante

R. Dr. Eduardo Souza Aranha, 245
Fone: 820-9680 - Itaim

PAINTBALL

SÓ PARA VENDAS

TUDO PARA O ESPORTE DO MOMENTO

ARMAS,
ACESSÓRIOS,
MUNICÃO

RECARGA DE CILINDROS
E OUTRAS
NOVIDADES.

VIDEO GAMES

VENDAS E LOCAÇÃO

CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

MASTER SYSTEM,
MEGA DRIVE,
NINTENDO
E
GAME BOY

COMPRA/VENDA/TROCA/LOCAÇÃO

OS MELHORES
PREÇOS

GAMES & CIA.

LOJA DE CONVENIÊNCIA EM JOGOS

RUA CARDOSO DE ALMEIDA, 1094 - PERDIZES

FONE: 263-5513

COMPRE POR TELEFONE
E RECEBA EM CASA



NATAL (RN)

GAMEMANIA — Rua Fábio Rino, 999, Alecrim. Além de locação e venda de cartuchos e acessórios, oferece os serviços de assistência técnica, transcodificação e desbloqueio de consoles Nintendo importados.

BELO HORIZONTE (MG)

GAME CENTER BRINQUE — Av. Contorno, 7103, Santo Antônio. A loja trabalha com locação e venda de cartuchos e acessórios para Master System, Mega Drive, Nintendo e Super Changer.

HOT GAMES — Galeria Colombo, av. Cristóvão Colombo, 64, subloja 10, Savassi. A locadora tem planos de expandir o acervo de cartuchos nacionais e importados, dos sistemas Nintendo e Sega, adquirindo títulos para Neo Geo, Game Boy e Linx.

AXIX DE FORA (MG)

VIDEO GAME SHOP — Rua Afonso Pena, 43, loja 1, Manoel Honório. A loja trabalha com jogos para os principais sistemas, tem as últimas novidades nacionais e importadas e ainda faz promoções, como locação gratuita aos domingos.

UBERLÂNDIA (MG)

THUNDER GAMES — Av. Afonso Pena, 190, sala 215, Galeria Central. Locação de cartuchos para Nintendo, Master System e Mega Drive.

PORTO ALEGRE (RS)

ALTA GAMES — Rua dos Andradas, 943, conj. 403. Abre de segunda a sexta até as 22hs e aos sábados das 10 às 17hs. É a maior locadora da capital gaúcha, com mil cartuchos para Nintendo, Sega e Atari. Além da locação e venda, também troca cartuchos, aluga acessórios e oferece assistência técnica.

PLAYER LOCADORA — Rua Mariland, 1190, Auxiliadora. Em seu acervo, além dos jogos para Nintendo, Master System e Mega Drive, podem ser encontrados alguns cartuchos importados como Double Dragon 2 e Simpsons. Abre de segunda a sábado até as 22hs.

RIO DE JANEIRO (RJ)

GAME SHOP — Av. das Américas, 4790, sala 221, Barra da Tijuca. Acervo com mais de 600 títulos para todos os principais sistemas, incluindo

os últimos lançamentos. Faz inúmeras promoções e possui uma Galeria de Arte Infantil, com exposições de desenhos dos clientes.

SOFT VIDEO — Guararapes Shopping, av. Dr. José Rufino, 1407, loja 20, Areias. Além de locação e venda de cartuchos para Nintendo, Master, Mega Drive e Atari, oferece também serviço de assistência técnica.

POLLYANNA VIDEO GAME CLUB — Av. 28 de Setembro, 226, loja 108, Vila Isabel. Com um acervo de mais de 500 títulos para os principais sistemas, vende e compra fitas usadas, consoles, minigames, controles e acessórios.

DUQUE DE CAXIAS (RJ)

DESAFIO GAMES — Rua Gastão Reis, 120, Paulicéia. Locadora especializada em games, com cartuchos para Nintendo, Master System e Mega Drive.

NITERÓI (RJ)

SEATTLE INFORMATICA — Só trabalha com encomendas pelo Correio, basta ligar para (021) 710-3114. Comercializa games de MSX 1 e 2, com mais de 800 programas diferentes.

OLINDA (PE)

SOFT VIDEO — Olinda Shopping, av. Getúlio Vargas, 1605, loja 18, Casa Caiada. Oferece os mesmos serviços da loja em Recife.

RECIFE (PE)

PLANETA TOY — Rua dos Navegantes, 1044, Boa Viagem. Seu acervo possui uma grande variedade de títulos e os últimos lançamentos. Faz entrega a domicílio e assistência técnica. Entre os mais alugados estão os Simpsons e Mickey Mouse — The Castle of Illusion.

SCORPION VIDEO — Av. Dr. José Rufino, 1401, loja 1, Areias; Av. Nossa Senhora de Copacabana, 1221, loja 10, Piedade. Com 2 500 sócios, a estratégia das duas lojas é ouvir os clientes para saber quais os lançamentos que devem constar do acervo

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS (SP)

VIDEO COLOR CENTER — Centerville Shopping Center, piso térreo, loja 13-K. O forte dessa loja são as promoções do tipo três diárias pelo preço de uma. Além da locação, vende joysticks, adaptadores, consoles e cartuchos

BAURÍ (SP)

HOT GAME — Rua Rio Branco, 22-2. Fissurado por videogame, o dono geralmente fica jogando com os fregueses depois do expediente. Um bom lugar para conseguir dicas de jogos.

CAMPINAS (SP)

CEM POR CENTO VIDEO — Av. Brasil, 1161. Rede de quatro lojas com 60 títulos cada uma, mas que trabalha na base de rodízio, permitindo maior flexibilidade nas opções. *Alex Kidd* e *Mickey Mouse* — *The Castle of Illusion* estão entre as novidades.

TOCA DA ONÇA — Rua Licínia Teixeira de Souza, 396, Vila Souza. Entre os 350 cartuchos do acervo, para Atari, Odyssey. Phantom, Master System e Mega Drive, estão incluídos vários cartuchos importados, como *Alien Syndrome*, *The Simpsons* e *Capitão Silver*.

VIDEO UM — Rua Maria Monteiro, 1428, Cambuí; Rua José Paulino, 1953, Centro; Rua Alberto de Faria, 71, Guanabara. Com acervo de 300 jogos para Phantom, Master System, Mega Drive, Dynavision, Super Char-

ger e Nintendo, as lojas vendem adaptadores e dão 10% de desconto para os sócios do Clube Fonte São Paulo.

RIBEIRÃO PRETO (SP)

DIGIVIDEO — Rua Amador Bueno, 478, sala 17. A loja tem 500 títulos diferentes, mas só trabalha na base de venda e troca de cartucho antigo. O cliente paga apenas 10% do valor do novo.

GENIUS VIDEO — Rua Rui Barbosa, 805. É a mais tradicional videolocadora da cidade e aderiu à locação de cartuchos, com 300 títulos nas prateleiras.

JOÃO SOM — Av. Nove de Julho, 329. Loja especializada em aparelhos de som, se tornou o mais novo ponto de locação de games.

SÃO PAULO (SP)

OPEN GAME — Rua Nhandu, 15, Planalto Paulista. Além do acervo com cartuchos nacionais e importados, a loja aluga consoles e acessórios para Mega Drive, Master System e Nintendo. Fique de olho porque uma das promoções é a de vale-locações.

REDI UNIVERSOFT — Rua Conselheiro Brotero, 589, conj. 42, Centro. Locação e venda de cartuchos Nintendo, Master System, Mega Drive e Game Boy e acessórios (adaptadores, pistolas, óculos 3D e joysticks). Remete encomendas para todo o Brasil via sedex.

YES!TENDO! — Rua Arthur de Azevedo, 1439, Pinheiros. Acervo de cartuchos para Nintendo, Mega Drive, Game Boy e Game Gear. Os destaques para Nintendo são *Battletoads*, *The Simpsons*, *Dias de Trovão* e *Yo!Noid*; os de Mega Drive, *Sonic* e todos os nacionais, e do Game Boy, *Tartarugas Ninja 1*, *Robocop*, *Paperboy* e *Gremilins 2*

RADAXIAN GAMES — Rua Orville Derby, 107, Mooca. O charme da loja são os aparelhos para os clientes testarem os jogos para Mega Drive, Nintendo, Super Fami-com e Neo Geo.

TECH VIDEO — Shopping Center Ibirapuera, piso Jurupis, loja 15-B. Tem um grande acervo de títulos com as recentes novidades para Nintendo, Game Boy e Super Charger.

APUCARANA (PR)

PLAY GAMES — Rua Clóvis da Fonseca, 167, Centro. Locadora especializada em sistema Nintendo (americano e japonês), tem também cartuchos para Master System e Mega Drive.

CURITIBA (PR)

LOC VIDEO PARA TI — Av. Silva Jardim, 837, Rebouças. Acervo com mais de 200 cartuchos entre Nintendo, Phantom, Master System e Mega Drive, incluindo os últimos lançamentos, trabalha ainda com aluguel de acessórios.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SIGMA SERVIÇOS ELETRÔNICOS — Av. Adalberto Simão Nader, 61, Goiabeiras, Vitória — ES. Assistência aos videogames de padrão Nintendo, Master System, Mega Drive, Atari, Top Game, Dynavision e Phantom. Faz transcodificação e vende acessórios.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para Revista AÇAO GAMES HOT CIRCUIT. Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

MASTER SYSTEM NINTENDO MEGA DRIVE ATARI - GENESIS BIT SYSTEM PHANTOM DYNAVISION II TOP GAME.

- Preços especiais para revendedores, oficinas e locadoras.

Assistência Técnica especializada em Video Game de todo os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

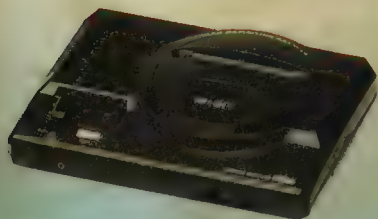
- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japonês.

Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendem todo Brasil via Sedex

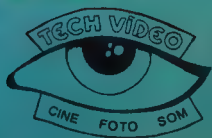
FONE: (011) 222-1471

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM



PREÇO PROMOCIONAL
CONSULTE-NOS.

O PARAISO DOS VIDEO GAMES NO SHOPPING
APRESENTA O MAIS VARIADO ESTOQUE DE CARTUCHOS.





HUDSON HAWK (Nintendo)

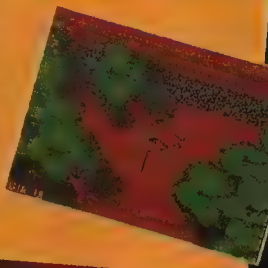
Este juego es una de las obras más importantes de la historia de la informática. Se trata de un juego de acción-aventura que fue desarrollado por el estudio de desarrollo de videojuegos Hudson Soft. El juego fue lanzado en 1989 para la consola Nintendo Entertainment System (NES). El juego cuenta con una historia que se desarrolla en un mundo ficticio, donde el jugador debe ayudar a un personaje llamado Hudson Hawk a derrotar a un villano llamado Dr. Mindbender. El juego es considerado uno de los mejores juegos de acción-aventura de la historia de la informática.

		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO

ROBIN HOOD (Nintendo)




Este juego es una de las obras más importantes de la historia de la informática. Se trata de un juego de acción-aventura que fue desarrollado por el estudio de desarrollo de videojuegos Hudson Soft. El juego fue lanzado en 1989 para la consola Nintendo Entertainment System (NES). El juego cuenta con una historia que se desarrolla en un mundo ficticio, donde el jugador debe ayudar a un personaje llamado Robin Hood a derrotar a un villano llamado Dr. Mindbender. El juego es considerado uno de los mejores juegos de acción-aventura de la historia de la informática.

		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO



THE ROCKETEER (Nintendo)

Este juego es una de las obras más importantes de la historia de la informática. Se trata de un juego de acción-aventura que fue desarrollado por el estudio de desarrollo de videojuegos Hudson Soft. El juego fue lanzado en 1989 para la consola Nintendo Entertainment System (NES). El juego cuenta con una historia que se desarrolla en un mundo ficticio, donde el jugador debe ayudar a un personaje llamado The Rocketeer a derrotar a un villano llamado Dr. Mindbender. El juego es considerado uno de los mejores juegos de acción-aventura de la historia de la informática.

		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO



Assim nascem os

VIDEOGAMES

***Fomos à fábrica
da Tec Toy
para mostrar
a você como
são feitas
estas incríveis
maquininhas***

Alguma vez você já parou para pensar o que tem dentro de seu videogame? Ou então ficou horas imaginando como é feito? Pois é, a AÇÃO GAMES foi até a fábrica da Tec Toy em Manaus e conferiu passo a passo o processo de fabricação dos videogames e de outros acessórios. Agora, use o máximo de sua imaginação para visualizar a fábrica onde nascem os videogames. Faça de conta que é um jogo, cheio de escadas, corredores, gente, máquinas e você é o operário.



Tudo começa numa linha de montagem em que as pessoas sentam, umas ao lado das outras, diante de uma mesa comprida e com uma esteira rolante. Cada uma monta determinada parte do aparelho, que desliza sobre a esteira.

É na linha de montagem que ocorre o processo de montagem dos componentes eletrônicos sobre uma placa de fibra de vidro sintético. Toda montadinha, a placa passa pela limpeza e soldagem dos componentes. A solda, composta de estanho e chumbo, "ferve" à temperatura de 250° C. Em seguida, ocorre a revisão e ajuste dos componentes.

Na etapa seguinte, computadores testam as placas. Se apresentarem algum defeito, elas seguem para um técnico consertar.

Todo o processo de montagem, soldagem e revisão das placas é o mesmo, tanto para videogames quanto para cartuchos. Em seguida, elas são enviadas ao setor de revestimento, onde recebem as peças que compõem o acabamento externo — a caixa do console, do cartucho, adesivos etc... É como na fabricação de um carro: depois do motor estar fixado no chassi, ele recebe a carroceria, as portas, vidros, acessórios etc.



Cenas da montagem do Master System: parafusamento da caixa metálica (acima), colagem de adesivos no joystick (esquerda) e fechamento final do console (direita)



guinhos são confeccionados. Tanto a Tec Toy quanto outras fábricas de videogame seguem o mesmo modo de fabricação. Agora só nos resta conhecer o laboratório e a mente dos gênios que inventam esses jogos malucos, que deixam todo o mundo grudado nos joysticks.

A Tec Toy tem desenvolvido continuamente sua capacitação tecnológica e importa cada vez menos componentes do Japão. Do joystick ela fabrica tudo, com exceção da manta de borracha condutiva (que dá o contato), feita no Japão.

Já a pistola tem apenas três componentes importados.

O Game Gear tem basicamente os mesmos componentes do Master mas, por ser mais compacto, seu processo de fabricação é mais caro e complexo. O maior problema na produção do portátil é a fixação da tela de cristal líquido, pois não pode haver sequer um cisquinho microscópico de poeira nessa operação. Por isso, ela é feita numa máquina especial que a Tec Toy importou do Japão.

Quanto mais bits tiver um videogame, mais difícil será compactá-lo. Os técnicos da Tec Toy dizem que é quase impossível desenvolver um Mega Drive portátil. Mas os japoneses ainda vão chegar lá.

No caso da pistola a laser e dos joysticks, segue-se o mesmo sistema. E sempre tem uma pessoa para testar o funcionamento. O responsável pelo teste da pistola, por exemplo, pega cada uma, aponta para uma TV ligada com pontos marcados e atira neles. E como se você estivesse jogando e atirando nos alvos dos jogos. Já o teste do joystick é feito numa máquina especial.

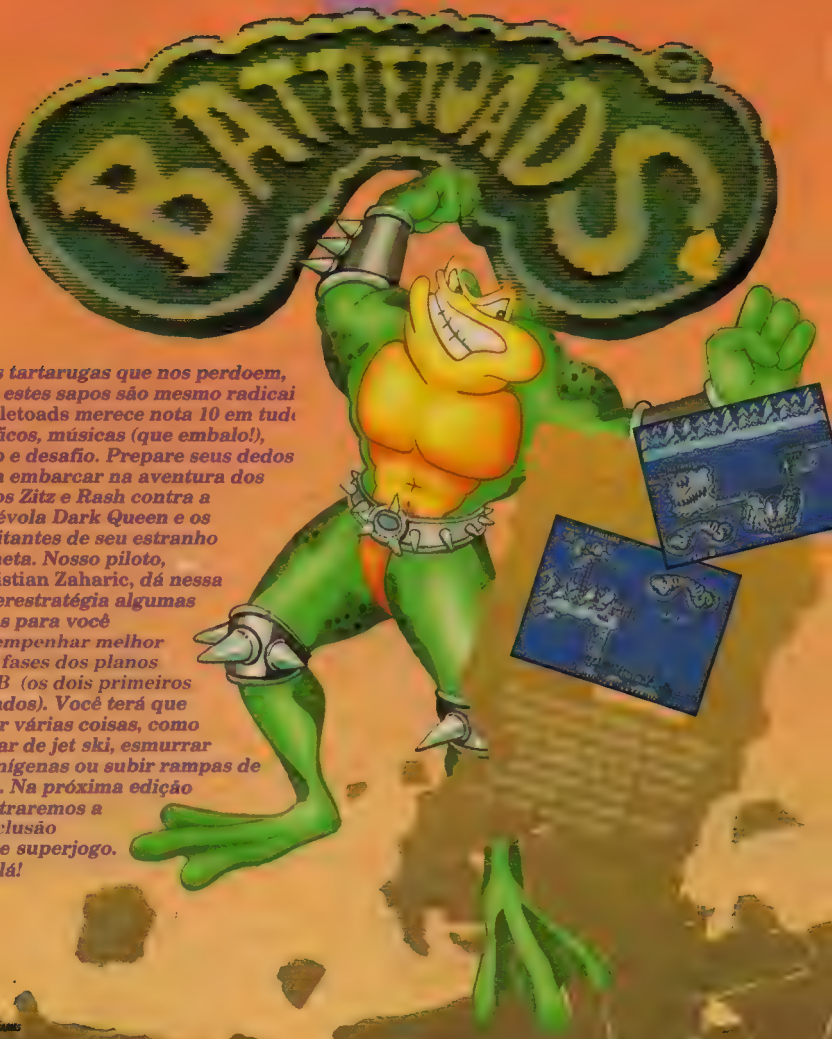
Bem, é assim que o seu videogame e seus respectivos jo-

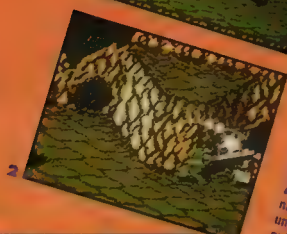
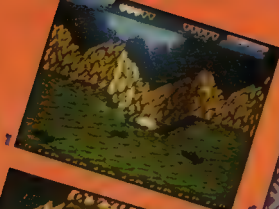


SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

As tartarugas que nos perdoem, mas estes sapos são mesmo radicais! Battletoads merece nota 10 em tudo: gráficos, músicas (que embalo!), ação e desafio. Prepare seus dedos para embarcar na aventura dos sapos Zitz e Rash contra a malévola Dark Queen e os habitantes de seu estranho planeta. Nosso piloto, Christian Zaharic, dá nessa superestratégia algumas dicas para você desempenhar melhor nas fases dos planos A e B (os dois primeiros mundos). Você terá que fazer várias coisas, como andar de jet ski, esmurrar alienígenas ou subir rampas de gelo. Na próxima edição mostraremos a conclusão deste superjogo. Até lá!





1. O sapo é bom de briga. Quando ele dá uma sequência de misericórdia. Olha só o tamanho da sua mão!

2. Quando derrotado, o alienígena comprimido deixa suas pernas espalhadas pelo chão. Pegue uma delas e use-a para bater nos outros que aparecerem.

3. Você poderá pegar uma carota e sair dele depois!

4/5. O sapo fica de queixo caído quando encontra um inimigo muito grande. Mas este aí, no final da primeira fase, não dá muito trabalho: jogue pedras contra sua mira e ele estará fora de combate.

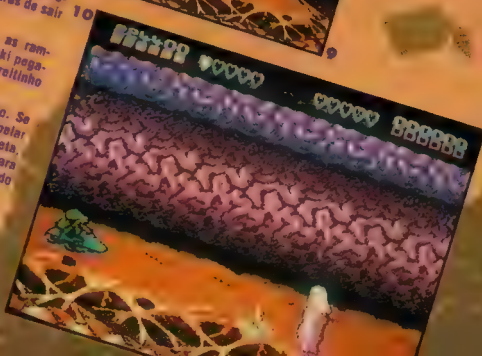
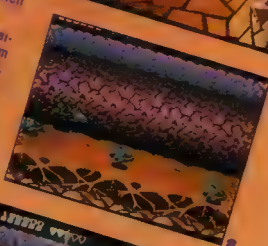
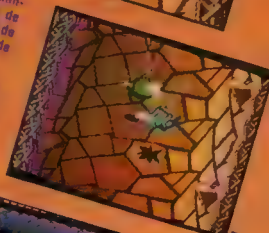
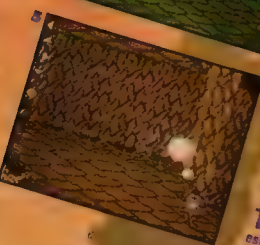
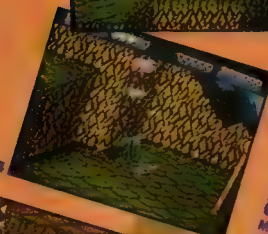
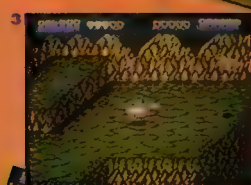
6. Descendo pelo buraco (fase 2), evite os urubus: eles tentarão cortar sua corda.

7. Encostando-se a parede e apertando o botão Direcional para o lado, seu sapo vai se transformar em pêndulo. Nesta forma, câmeras.

8. Na fase 3, você vai entrar numa corrida de jet ski voador. Mas não pense que será fácil, pois há muitos obstáculos para desviar. Memorizar a sequência de barras e descobrir o ritmo de manobras são as únicas maneiras de sair dessa corrida maluca.

9. Não deixe de pegar as ramplas. Com elas, o jet ski pegará impulso e aterrissará direitinho do outro lado.

10. Agora, um truquezinho. Se esta cruz, antes da declina murala, pegara uma warp zone que o levará direto à segunda fase do segundo mundo. Legal, né?



Se você não se esbarrachou muito na corrida de jet ski, chegou à primeira etapa do Plano B. No chão de gelo e difícil controlar o sapo, que desliza o tempo todo.

Na fase gelada, um estalante poderá cair em sua cabeça...

... ou você poderá ser atingido por bolas de neve arremessadas pelos bonecos.

A subida das rampas é um sufoco, e ainda existem uns blocos de gelo para atrapalhar.

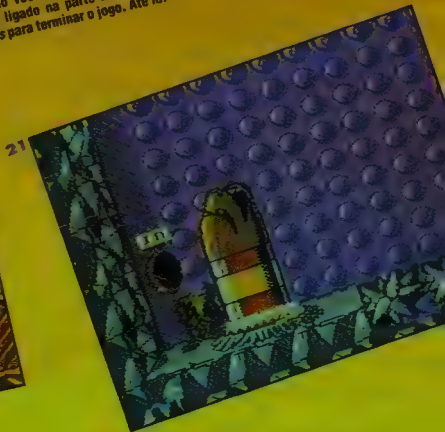
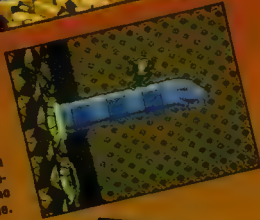
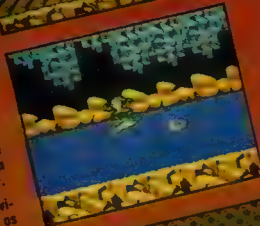
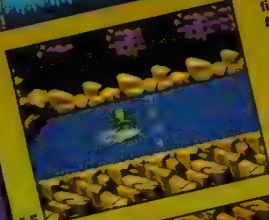
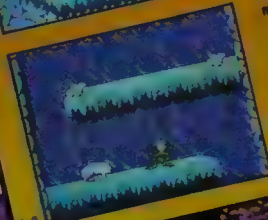
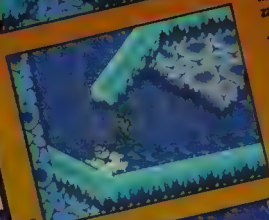
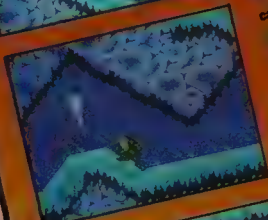
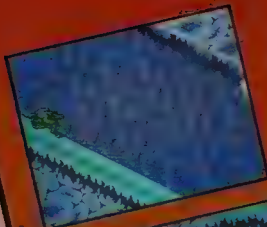
Na segunda fase o sapo virá surfista. De todos os obstáculos, o mais difícil é o redemoinho. Passe por eles em zigzag.

Em terra firme, você encontrará o alienígena perigoso novamente. Pegue uma das pernas: ela será útil.

Mais adiante, vai pintar um ratão que tentará chicotear-lo com seu rabo. Prende o bicho no canto da tela e desça pantada nele.

Na próxima sessão de surtimix, a novidade são estas minas. Encostou, dançou.

19 20 21. A última etapa do Plano B é esquisitíssima. Nela, o sapo tem que pegar carona nas coxas para subir até a saída da tela. Sua habilidade será muito exigida, mas ajuda muito tentar memorizar o padrão de movimento das serpentes. Neste número, a gente vai patar por aqui. No mês que vem, quando você estiver mais craque, fique ligado na parte 2 de Battletoads para terminar o jogo. Até lá!





**COLOQUE A TZ NA
MEMÓRIA DO SEU GAME.
ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS**

LANÇAMENTO!



GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.



CARTUCHOS P/ GAMES

Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.



ESTOJOS P/ GAMES

Proteje e organiza seus cartuchos.

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:

Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

UNLIMITED

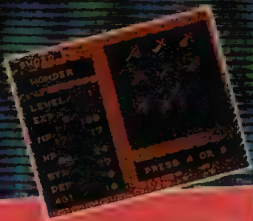
- invencibilidade

...and the

LEONARDO AMADO S.

Niterói — RJ

Niteroi — RJ



TARTARUGAS NINJA

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

Quando se está jogando...

Quando se está jogando no modo 2 jogadores e de repente um deles morre, há uma maneira de ressuscitá-lo e continuar jogando. Para isso, basta apertar os controles Direcional na diagonal para cima direita, A e B simultaneamente. Para dar estes comandos, use o joystick correspondente ao personagem que dançou. O truque funciona em qualquer estágio e so pode ressuscitar um jogador por vez.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari

Powertron II - Compatível com sistema Sega

Powertron III - Compatível com sistema ST

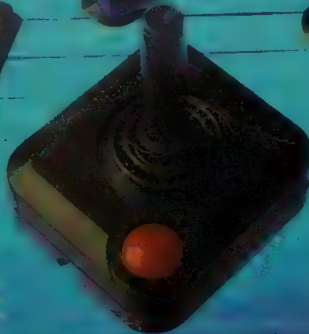
Para mais informações escreva para:
Powertron - O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414

S. Paulo - SP



ATAK (Accelerated Touch Advanced Keyboard)

Ótimo para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.



ST 5000 Joystick original para sistema Atari



ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

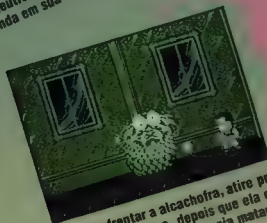
PROCURE EM SEU REVENDEDOR

POWERTRON

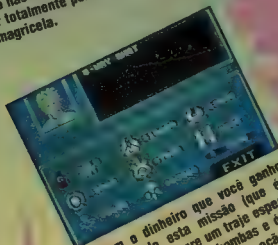
HOME SWEET HOME



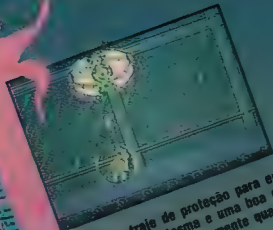
1. A maneira mais eficiente de aturantar o rato que sai da cartola é atirar na cabeça dele. Use sua arma para neutralizar os tiros que a criatura manda em sua direção.



2. Ao enfrentar a alcachofra, atire primeiro nas folhas e, depois que ela estiver totalmente pelada, caia matando na magricela.



3. Com o dinheiro que você ganhou completando esta missão (que é a mais fácil), compre um traje especial, tanques de energia, bombas e óculos infravermelhos. Com exceção dos óculos — que só precisam ser comprados uma vez —, os demais itens devem ser recomprados no final de cada missão.



4. Usar o traje de proteção para enfrentar este fantasma é uma boa estratégia. Atire continuamente quando ele estiver no alto.



5. Ao enfrentar a taturana, procure atirar nas cabeças primeiro. Se os tiros pegarem nas demais partes do corpo, elas se transformarão em cabeças também.



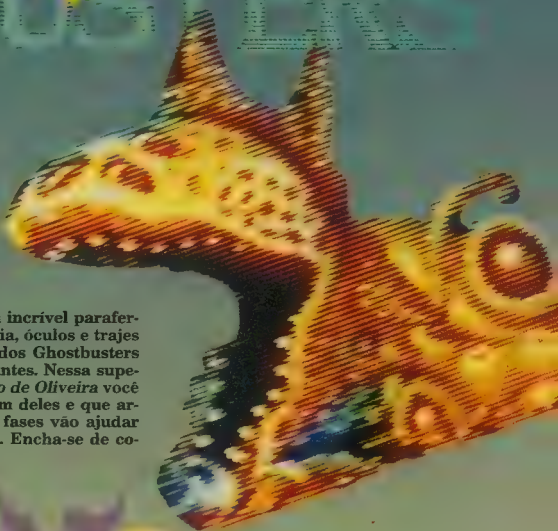
6. O famoso boneco de marshmallow é o chefe deste caso. Procure colocar-se entre os olhos dele, pois nesta posição os lasers passarão batido. Quando os olhos começarem a piscar, sinal que ele irá lançar bolas de fogo: fuja! Procure atingi-lo com tiros na cara, e use bombas também.

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

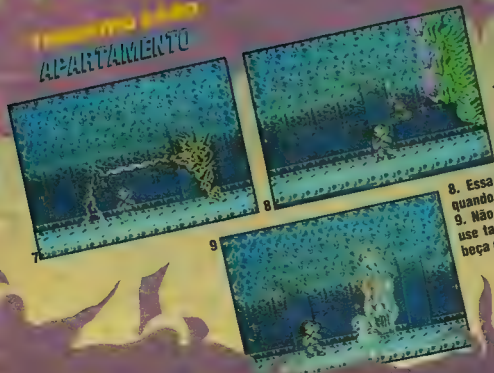


GHOSTBUSTERS



Buuuuuu... Nova Iorque está infestada de fantasmas e criaturas sobrenaturais. Este é mais um trabalho para a equipe dos Caça-Fantasmas e sua incrível parafernália de lasers, bombas, tanques de energia, óculos e trajes especiais. A cada novo caso, os destemidos Ghostbusters encontram monstros ainda mais apavorantes. Nessa superestratégia do nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* você vai saber como enfrentar melhor cada um deles e que armas usar. E os mapas das duas últimas fases vão ajudar você a localizar-se melhor nos labirintos. Encha-se de coragem e encare essa!

IMPERDÍVEL APARTAMENTO

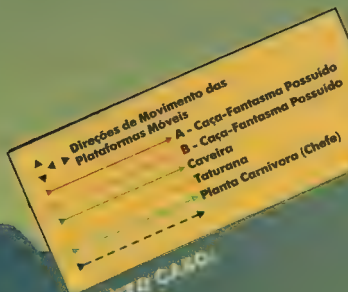


7. Ao enfrentar esta criatura, use a arma de três tiros e procure acertá-la na cabeça. Tente ficar a meia distância dele, pois quando este chefe der seus vôos rasantes você terá tempo de agachar.

8. Essa assustadora fantasma torna-se mais vulnerável quando se triplica. Use a arma de três tiros.

9. Não entre numa fúria! Para detonar o boneco de neve, use também a arma de três tiros e acerte sempre na cabeça de cima.

WINDY CLOAK WOOD HOUSE

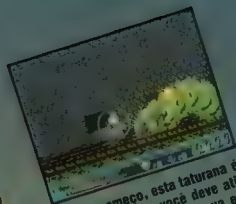


WINDY CLOAK CASTLE

Tem uma coisa que esta planta carnívora não vai gostar de engolir: bombas. Nessa tela há um local onde o Ray pode ficar tranquilamente deitado sem o perigo de ser atingido: ele fica dois ladrinhos depois da pontinha da raiz da planta.

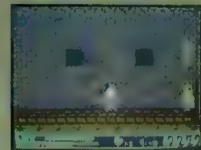


Brrr! Esta caveira até que dá medo, não? Não deixe de usar o traje de proteção e a arma de três tiros. Fique longe dela, pois os círculos de fogo vão abrindo com a distância e isso facilitará suas escapadas. Atire quando ela estiver no alto.

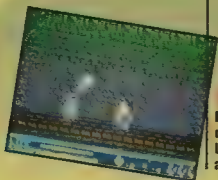


No começo, esta taturana é meio devagar, e você deve atirar na cabeça dela até sua explosão. Ai, é só (só?) detonar os olhos que restam.

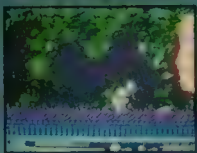
Aqui você encontrará com o Egen, que foi possuído por uma alma penada. Use as bombas para afugentá-la e livrar o companheiro caça-fantasma dessa



Agora é hora de salvar o Peter. Use a mesma estratégia que empregou no caso do Egen. Um pouco de saravá também ajuda.

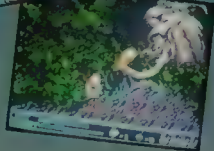


● A cara de fogo também dá as caras de novo. Para quem chegou até aqui, vai ser moleza.



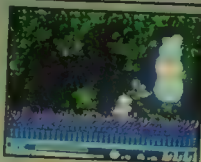
● Finalmente surge Jana, a malévola chefe dos fantasmas. Sacrifique um pouco de sua energia e atravesse a tela, ficando nas costas dela. Atire bem na cabeça do pássaro.

● Quando ela se soltar do chão, vire-se de frente e, com o lança-chamas, atire na cabeça da caveira da criatura. Espere ela lançar a foice para então desviar-se. Derrotar Jana é jogo duro, mas você vai conseguir.

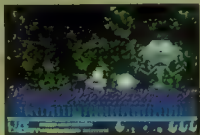


■ Mais uma vez, os caça-fantasmas vencem o sobrenatural e mandam a turma de criaturas para o espaço.

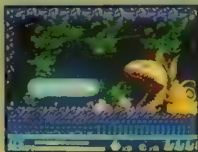
■ E dá-lhe aplausos, pois você merece!



■ No segundo encontro com o bosco de neve, nenhuma novidade.



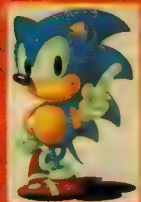
■ Antes do confronto final com Jana, você precisa enfrentar novamente alguns chefes de outras fases. Você poderá vencê-los usando a mesma tática da primeira vez. Aqui está a alcachofra.



● Na nova tela da planta carnívora não aparecem mais os ladrinhos, mas mesmo assim continua existindo o local onde Raymond pode deitar-se sem ser atingido.

AI GAROTADA!

Vocês podem
alugar nossos jogos
nas locadoras de games.



ou então comprar na

SUA AMIGA



Rua 24 de Maio, 77-14º andar-Cep 01041
Fone. (011)222 9166 -- São Paulo/SP.
Perto do Metrô República

MEGA DRIVE TOP SECRET

SUPER HANG ON

Use estes códigos e você irá conseguir uma grana preta para começar o jogo: 5FF3F540F35504
FFHWKJOMBJOFDU



SUPER MONACO GP

Ai vai uma password para você ir direto à corrida 15. Se bater, você verá a sequência final do game.

0076 2ILM F200 0000
0010 H10F B324 5D76
CAB9 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC



SUPER VOLLEYBALL

Para dar um supresaque, pressione os botões Direcional para cima, A e B ao mesmo tempo.

THE REVENGE OF SHINOBI

No Labirinto, antes de entrar na terceira porta, desça e você topará com um samurai e um cara de branco. Passando por eles, desça novamente e você encontrará um chão preto. Abaixar-se e entrar pela abertura que lá encontrar. Esta passagem leva a um lugar cheio de cubos para renovação de vidas, mágicas etc...

RAFAEL RODRIGUES RAPOSO
Rio de Janeiro — RJ

MOONWALKER

Em diferentes níveis deste jogo, você pode fazer Michael Jackson transformar-se em robô. Para isso, é preciso resgatar uma determinada criança antes que qualquer outra. No nível 2-2, vá ao topo da garagem e resgate a única criança que encontrar. No 2-3, use o elevador para subir um andar e salve a criança deste andar. Já no 3-3, dirija-se ao lado esquerdo da cachoeira e resgate a criança bem abaixo. Salvando estes reféns, imediatamente surgirá uma estrela. Pegue-a e você verá Michael virar robô.

THE LAST BATTLE

Existe um Continue neste jogo, mas você só poderá pegá-lo depois de passar ileso pela fase 1. Quando aparecer o Game Over, pressione os botões A, B e C simultaneamente. Segurando estes botões, aperte o Start quatro vezes.



O SUPERMERCADO DOS GAMES POR TELEFONE

Aceitamos todos os Cartões de Crédito
por telefone, sem acréscimo

Fitas virgens e todos os
Acessórios para Locadoras

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

DDG (DDD Grátis)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr\$ 25.000, -SEDEX GRÁTIS
para compras acima de Cr\$ 100.000.

VISITE UMA DE NOSSAS LOCADORAS - MODELO GARANTIA DE QUALIDADE

CAMPO GRANDE - RIO - RJ

Rua Cel. Agostinho, 142 loja 5 - No Calcadão - Centro -
RJ - CEP 23050 - Tel.: (021) 394-5188

QUINTINO - RIO - RJ

Rua Amélia, 08 loja A - Rio de Janeiro - RJ CEP 21380

VILA ISABEL - RIO - RJ

Av. 28 de Setembro, 44 sala 206 - Riode Janeiro - RJ -
CEP 20551 - Tel.: (021) 284-5494

TIJUCA - RIO - RJ

Rua Barão de Mesquita, 195 - B - Riode Janeiro - RJ -
CEP 20540 - Tel.: 264-8606

RIO COMPRIDO - RIO - RJ

Rua do Bispo, 83 - Univ. Estácio de Sá - Riode Janeiro
RJ - CEP 20261 - Tel.: (021) 293-9786

RIO DAS OSTRAS - RJ

Rua Régio Barros, 217 - Centro - CEP 28870

CAMPOS - RJ

Rua Joaquim Nabuco, 77 - Centro - RJ - CEP 28100
Tel.: (0247) 23-7274

MACAÉ I - RJ

Rua Têlio Barreto, 32 - Centro - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-5522

MACAÉ II - RJ

Rua Silva Jardim, 316 Loja 1 - Centro - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-5522

MACAÉ II - RJ

Rua Seis, 83 - Parque Aeroporto - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-2670

PRONTA ENTREGA RIO I

Rua São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca
CEP 20550 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 264-2698
Pabx (021) 284-1622 - 284-9500

PRONTA ENTREGA RIO II

Estrada do Portela, 99/310 - Madureira
CEP 21351 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 359-7631
Tels (021) 350-4966 - 390-2573

Entre em contato conosco para conhecer o

SAIBA I — Serviço de Acesso às Informações
Básicas, **PROJETO LOCADORA - MODELO**,
desenvolvido pelo Shopping Video. Obtenha todos
os detalhes e informações fundamentais para a
montagem e gerenciamento da sua VIDEO
LOCADORA de filmes e games.



COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS



Assimilando

24 horas

COM PRAZERIA E SEGURANÇA

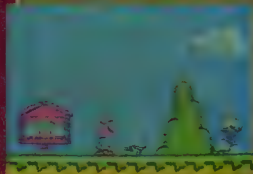
SUPERESTRATÉGIA

Master System

PSICHO FOX

Quantas passagens as setas vermelhas já descobriu neste jogo? Veja na superestratégia do nosso piloto ficando Sempreza de Sogata onde estão elas, como fazer para encontrá-las e aonde você irá sem. Na maioria das vezes será preciso usar o blind fly para quebrar o teto da tela, abrindo o buraco negro por onde é possível pegar a seta.

Fase 1 - 1

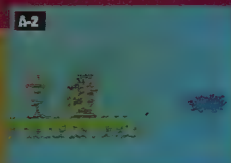


A primeira seta vermelha encontra-se no primeiro nível. Para alcançá-la, você deve usar o blind fly para quebrar o teto da tela, abrindo o buraco negro por onde é possível pegar a seta. Depois de pegar a seta, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.

A-1

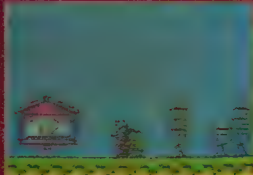


A-2



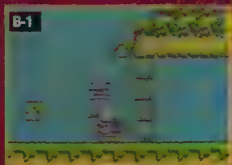
A-2. A primeira seta vermelha encontra-se no primeiro nível. Para alcançá-la, você deve usar o blind fly para quebrar o teto da tela, abrindo o buraco negro por onde é possível pegar a seta. Depois de pegar a seta, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.

Fase 1 - 2

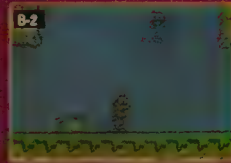


A-1. Após pegar a seta vermelha no primeiro nível, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma. Depois de alcançar a plataforma, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.

B-1

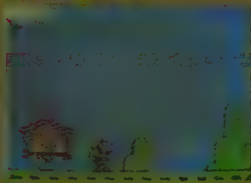


B-2



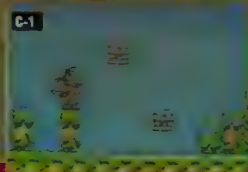
B-2. Continuando pela direita, você encontrará a seta vermelha. Depois de pegá-la, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma. Depois de alcançar a plataforma, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.

Fase 1-3



parte superior da tela, evitando elastice-
lar demais. Quando estiver no topo, aperte
a tecla **DOWN** para descer. Quando estiver
na base, aperte a tecla **UP** para subir. É
aqui que você precisará saltar novamente.

C-1

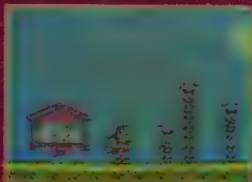


C-2



C-2. Seja em frente, pois não tem erro: é a
direita do trampolim mais alto que está a
passagem secreta. Quando estiver no topo, abra-
a a socos. Há dois vasos na fase esqui-
ta: o de cima leva a fase 4-1; o de baixo leva a 5-1.

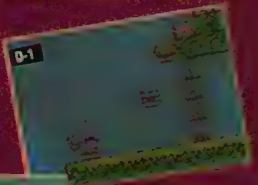
Fase 2-2



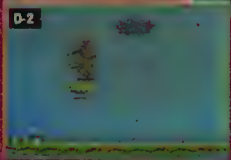
D-2. Vê o rato até chegar perto. Depois,
o bird fly a... você já sabe. Se há um
vaso nessa passagem secreta: ele leva a
fase 2-1.

D-1. Parece até que você está vendo um re-
play de passo 3. O procedimento é iguali-
zino: virar hipopótamo, acionar o muro e
transformar-se novamente em macaco.

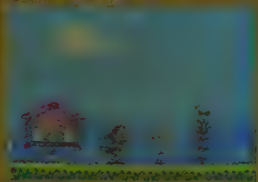
D-1



D-2



Fase 2-3



E-1



taforma e um solitário trampolim que pa-
rece até que não vai dar para alcançar.

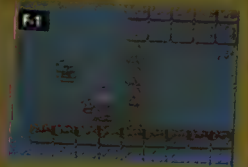
Quando estiver no topo, aperte a tecla
DOWN para descer. Quando estiver na base,
aperte a tecla **UP** para subir.

Fase 6-2



F-1. O hipopótamo entra em ação de no-
vo desviando a murinho. Para variar,
quando estiver no topo, aperte a tecla **DOWN** para
descer. Quando estiver na base, aperte a tecla **UP** para
subir. É aqui que você precisará saltar novamente.

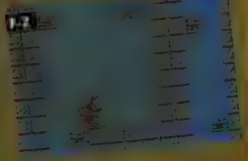
F-1



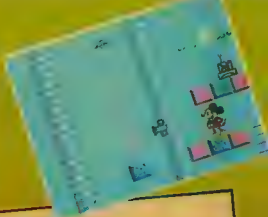
F-2. Pulando de trampolim em trampolim.

Quando estiver no topo, aperte a tecla **DOWN** para
descer. Quando estiver na base, aperte a tecla **UP** para
subir. É aqui que você precisará saltar novamente.

F-2



TOP SECRET



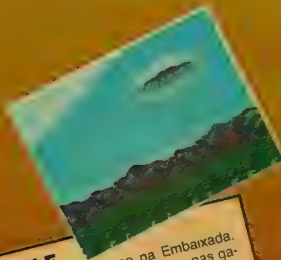
SPACE HARRIER

Se você anda chateado com a falta de um Continue neste jogo, anime-se! Ao aparecer a mensagem Game Over, digite a sequência de comandos: Direcional para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima, para baixo e para cima, apertando os botões 1 e 2 enquanto o game recomença. O truque pode ser repetido até nove vezes.

MICKY IN THE CASTLE OF ILLUSION

Na fase dos brinquedos, passando a bolha de sabão, você encontra dois palhaços. Passando por eles há uma escada: caia la, mate o cavalo e pule na segunda plataforma — onde há um baú e uma moeda. Pule contra a parede, entre, e você vai sair num lugar onde encontrará uma chave para enfrentar direto o chefe da fase.

ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR
São Paulo — SP



OPERATION WOLF

Para salvar o presidente Cherigo, preso na Embaixada, procure abastecer-se de munição. Para isso, atire nas galinhas, nos porcos e nos urubus — você ganhará bombas e pentes de balas

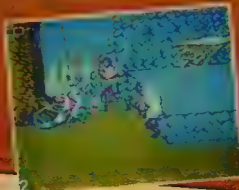
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Usando as combinações desta tabela, você vencerá as competições de joquempô.

Inimigo

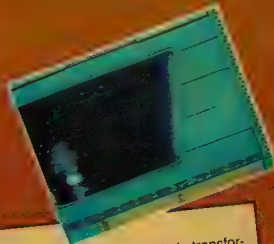
Cabeça de Pedra	pedra/tesoura
Cabeça de Tesoura	tesoura/papel
Cabeça de Papel	pedra/tesoura
Cabeça de Pedra II	papel/papel
Cabeça de Tesoura II	pedra/pedra
Cabeça de Papel II	pedra/tesoura
Janken	papel/papel

FRANCISCO TREUZO MITKUS
Santo André — SP



GOLDEN AXE

Quando tiver que enfrentar dois inimigos ao mesmo tempo, uma boa estratégia para sair-se bem é golpear um deles no topo e o outro na parte de baixo da tela. Da próxima vez, derrote primeiro o inimigo de baixo e depois o de cima. Alterne as posições sempre que repetir esta operação



ZILLION 2

Na primeira fase, quando você pegar a letra A da transformação, vire logo robô e entre no segundo ou terceiro buraco no chão. Fique ali até a tela levá-lo ao canto esquerdo. Ainda encostado deste lado, suba e espere aparecer um robôzinho azul. Atire nele, e então virão muitos outros. Matando-os, você ganhará muitas vidas. Importante: deixe que eles apareçam na tela para depois atirar, senão você perde o macete.

FABIANO MACHADO DE LIMA
Bangu — RJ

Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar
o movimento de sua locadora, com os cartuchos da
RABBIT GAME CENTER.

Você contará com uma distribuidora de cartuchos
que já atua no mercado de vídeo, oferecendo
sempre os melhores preços.

E mais, damos total assistência técnica para
implantação da estrutura de sua loja e apoio
promocional, além de fornecermos toda linha
de acessórios.

Despachamos
24 Hs.
Para
todo Brasil
Cobro
é rápido!

VENHA CONHECER NOSSOS SUCESSOS DE LOCAÇÃO
COM PREÇOS IMBATÍVEIS.

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa
através de carta ou fax.

R. Riachuelo, 326 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6501

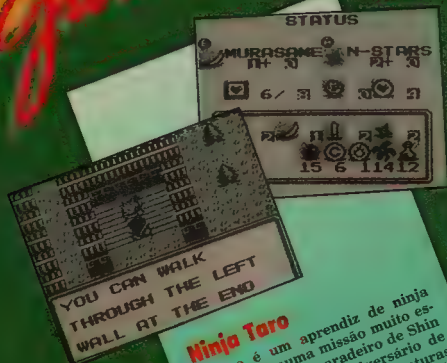


**Rabbit
Game
Center**

Portáteis

Lançamentos e dicas para os joguinhos
que você leva para qualquer lugar

Game Boy



Ninja Taro

Taro é um aprendiz de ninja que parte numa missão muito especial: achar o paradeiro de Shin Takeda, o grande adversário de seu mestre. Nas sete aventuras deste jogo, será preciso conduzir o pequeno ninja com habilidade e rapidez de raciocínio, pois para derrotar cada tipo de inimigo é preciso empregar uma estratégia especial. Criado pela American Sammy, esta aventura tem tudo para tornar-se um hit do Game Boy.



Who Framed Roger Rabbit

Pleeeeeease! Ajude o coelho aloprado Roger Rabbit a encontrar a esposa Jessica em Toon Town, uma cidade cheia de segredos. O game tem o pique de mistério do desenho animado para cinema, com gráficos realmente chocantes. Eles são capazes de reproduzir, por exemplo, o característico movimento de orelhas do coelho ou as curvas (uau!) de Jessica. Produzido pela Capcom.



TOP SECRET

Bugs Bunny's Crazy Castle

Password para os estágios:
 10 - wzls
 20 - zlpz
 30 - wycz
 40 - bxw

50 - 2twx
 60 - ykx
 70 - xhc 2
 80 - x.3 2

Lock n' Chase

Ai vai uma super sequência de comandos para ir direto à fase 7-1: durante a tela de apresentação, pressione A duas vezes e em seguida o B também duas vezes. Depois, pressione novamente o A, B duas vezes e Start.

Tartarugas Ninja

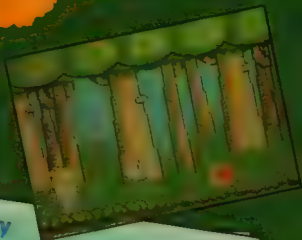
Existe um truque que permite a seleção de estágios de bônus. Na tela que aparece o Push Start, aperte o Start normalmente e surgirá uma tela de seleção de fase. Em seguida pressione os botões B e A simultaneamente e você verá um ponto de interrogação (?) aparecer no menu. Selecione-o, aperte o Start e você obterá a oportunidade de escolher um dos três estágios de bônus que aparecerão.

Game Gear

TOP SECRET

Wonder Boy

Quando o Wonder Boy atirar machadinhas ou quando elas tiverem acabado, poderão aparecer as letras S, E, G e A. Colete todas e, GA, ganhará uma vida.



Psychic World

Para fazer seleção de estágio e som, pressione os seguintes comandos durante a tela de apresentação: Direcional para cima/esquerda, botões 1 e 2 e Start.

Shapes and Collumns

Dicas para quem está começando agora. No jogo original, a melhor estratégia é formar fileiras na diagonal para eliminar peças mais rapidamente. No modo flash, concentre esforços para eliminar as fileiras ao redor das peças que piscam. Acostume-se a olhar sempre para a próxima pedra que vai cair e escolha o melhor local para posicioná-la.



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Amada

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Editora de Arte: Denise Bilinas
Diagramadores: Celso S. Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Fábio Carli **Revisão** - Thais Helena de Souza Juarez; **Fotografia** - Ivan Carneiro
Ilustrações - Silvio Vitório, Priscila L. Farias; **Consultores** - Christian Zahanic, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Débora Peleias

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosângela Cassio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favero
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Anaua
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Justin Bianchi
Dep. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondinelli (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Lege de Lima Dona Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo **Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7860; Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex: (011) 83178, Fax: (011) 813-9115, Telegramas: Editaabril Abnripres **Rio de Janeiro:** r da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editaabril Abnripres. Circulação desta revista: agosto/91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abnri de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER

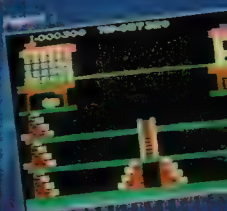
823-9222

IVZ

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Neste número, só recordes de leitores da revista. Veja as marcas destes heróis



RECORDES MASTER SYSTEM

Golden Axe	282	Marcos Roberto Peripato, SP
Out Run	56.162.620	Robson de Oliveira, DF
R-Type	1.161.900	Guilherme Takei Ueda, SP
Thunder Blade	2.637.000	Ciro A. Falabella, MG

OVER



RECORDES NINTENDO

Adventure Island	88.510	Clayton de S. Silva, PR
Battle City	542.300	Jorge H. Seidler, RS
Pinball	987.600	Wakeman de Paula Moreira, PB
Popeye	57.320	Roberval Barros Vieira Junior, RJ
Rad Racer	86.251	Rodrigo M. Salles, SP
Robocop	150.080	Leandro Amorelli Caputo, SP
Super Pitfall	1.549.500	Renato Matsumoto, SP
Top Gun	141.000	Oriando Gonçalves Junior, RJ



RECORDES MEGA DRIVE

After Burner 2	30.760.330	Renato Yoshio Hirata, SP
Moonwalker	803.900	Antonio Tiago L.A. Santos, MG
Hard Driver	184.187	Jefferson Elva Santana, RJ



NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

FLUXO

Suri

BODYBOARD

Bodyboard

BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

SAUDE E VITAL

Prevenção e Saúde

COMPORTAMENTO Jovem

Comportamento Jovem

HOROSCOPO

Astrologia - Esoterismo

NET

Cinema e Vídeo

SET-1000 VIDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES

O Mundo dos Games

CONTIGO

Atualidades - TV

SEMANARIO

Variedades

SOM SERTANEJO

Música Sertaneja

FAMA

Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo

Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777. CEP 05478. TEL: (011) 211-7866. Telegrafemas: Editabril Abrilpress

Rio de Janeiro

Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290 Fone: (021) 546-8282. RJ. Telex 2122674 EDAB III

Los Angeles (EUA)

1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone (213) 474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403. New York, N.Y. 10165. Phone (001212) 557-5990 5993. Telex (00) 237670 FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008. Paris. Phone: (00331) 42 66 31 18 Telex (0042) 680731 ABRILPA. FAX (00331) 42 66 13 99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com Integrada e Cons Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public e Repres Ltda. Toda Mídia

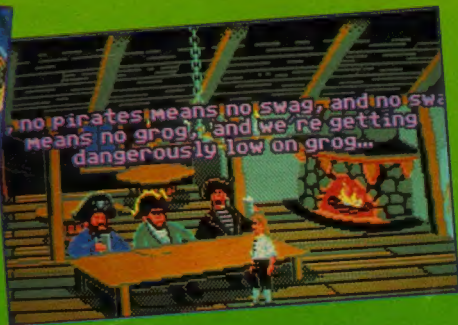
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Trunfo, 720/801. CEP 90060 Fone: (0512) 23-9528. Porto Alegre - RS: (0482) 44-8224 Florianópolis - SC: (041) 252-4333 e 252-6794 FAX Curitiba PR

Norte Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE



THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

O sonho de Guybrush Threepwood é ser pirata. Disposto a torná-lo realidade, o rapaz parte para as ilhas Melee, no Caribe, onde poderá aprender os costumes, vida e folclore de seus ídolos. Essa é a história de *The Secret of the Monkey Island*, game estilo aventura que vai fazer sua cuca fundir com seus incríveis enigmas. Seja esperto e ajude Guy a vencer as três provas necessárias para entrar no clã dos piratas. Além de inteligente, este jogo tem excelentes gráficos.



PC

TOP SECRET

LIFE AND DEATH

Se, durante a cirurgia, a linha de costura acabar, não se preocupe: use o esparadrapo para fechar o corte do (pobre) paciente.



SIMCITY

Observe esta sequência para a construção de uma cidade: primeiro, usina elétrica; depois, residências ao redor; em seguida, pontos comerciais, indústrias e aeroporto.



MSX

TOP SECRET

ROBOCOP

Para mudar automaticamente de fase, aperte simultaneamente os botões ESC, TAB, D e F.
NELSON C.B.
EULALIO NETO
Fortaleza — CE

ARKANOID

Mantenha apertadas as teclas Direcionais para cima e para baixo e, simultaneamente, pressione quatro vezes a tecla Graph. Quando iniciar o jogo, você estará com vidas infinitas.
HYDER TEIXEIRA
JUNIOR
Salvador — BA

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

Rio de Janeiro: Só Software, Praia do Botafogo, 228, loja 12, tel. 552-2991

Blumenau (SC): Big Byte, rua da República Argentina, 383, tel. 22-0144

Belo Horizonte (MG): R2V2, av. Bernardino Monteiro, 1450, tel. 224-3774

Brasília (DF): Mr. Software, SHIS CC Q19 bloco C, sala 107, tel. 248-7709

Na próxima edição, endereços de revendas no interior paulista.



VIDGAME



A SUA
LOCADORA
NO RIO

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.



Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos pacotes completos de games para montagem/complementação com preços especiais para locadoras.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil; via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

REVENDEDOR
AUTORIZADO TEC-TOY

MASTER SYSTEM

- PAPER BOY
- OPERATION WOLF
- GHOOLS'N GHOST
- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- E OUTROS.

NEO GEO

- THE SUPER SPY
- MAGICIAN LORD
- NAM-1975
- NINJA COMBAT
- E OUTROS

SUPER FAMICOM

- SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III E OUTROS

TURBOGRAFX CD GAME

- SHERLOCK HOLMES
- J. B. HAROLD MURDER CLUB
- IT GAME FROM THE DESERT

MEGA DRIVE

- SONIC
- CASTLE OF ILLUSION
- MOONWALKER E OUTROS

NINTENDO

- ZOMBIE NATION
- HEROES OF THE LANCE
- CASTELIAN
- DRAGON WARRIOR III
- BEETLEJUICE
- HUDJON HAWK
- LASER INVASION
- ROCKTEER
- GI JOE

GAME
GEAR

PC
Engine

OFFICIAL
GAME
BOX
FAMICOM
CD ROM

MD
MEGA DRIVE

NEO
GEO

Super Famicom

SEGA
GENESIS

Nintendo

VIDGAME

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

• **Faça Parte
Deste Universo!**

Venda, compra, locação, trocas
de equipamentos e acessórios
Assistência técnica
especializada em games.

• **Últimas Novidades!**

Você encontra sempre na
Progames em primeira mão.
Mande sua carta, pedindo
catálogo atualizado.

• **Assessoria Completa!**

Para futuros locadores de
games e para locadoras
de vídeo interessadas em games.

• **Franchising
Progames**

São Paulo, Interior e outros
estados! Seja você mais
um da família.

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira
digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: crimsonphoenix

Revista: evil_arthas

• **Lojas e vendas:**

• **São Paulo**

Lapa - Rua Albion, 65 2º Andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones 831-5787/261-7935
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones 941-9957/295-5683

• **Escritório de franquias e vendas:**

Jardins - Av. Paulista, 807 - 6º Andar Conj. 604 - Fone 284-0785

• **São Paulo**

Perdizes - Rua Paraguassú, 334 - CEP C5006 - Fone 826-9460

• **Guarulhos**

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone 209-0971

• **Bragança Paulista**

Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

• **Belo Horizonte**

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi CEP 30110 - Fone (031) 225-8121

• **Rio de Janeiro**

Tijuca - Rua Major Ávila, 242 Lj. F CEP 20511 - Fone (021) 264-8336

• **Brasília**

SCLN - 313 Bloco E loja 64 CEP 70766 - Fone (061) 274-3311

• **Vitória**

R. Alexio Neto, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29050 - Fone (027) 225-0639